
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · XBOX
232 PÁGINAS
HOBBY CONSOLAS
Nº 123 - 450 Ptas. - 2,70 € · Portugal: 551$ Cont. - 2,75 €
Ya tenemos el juego completo y es... ¡¡ALUCINANTE!!
METAL GEAR 2
¡¡EL MEJOR NÚMERO DEL AÑO!!
• Las novedades más esperadas
• La última hora de todas las consolas
• Los juegos que rompen en Japón
MÁS DE 50 JUEGOS NUEVOS
PS2
DEVIL MAY CRY
JAK & DAXTER
GRAN THEF AUTO 3
BURNOUT
CRASH BANDICOOT
HALF LIFE
WORLD RALLY
SILENT SCOPE 2
007 AGENT UF
CAPCOM Vs. SNK 2
SSX TRICKY
RAYMAN M
ICO
STAR OCEAN 2
SHADOWMAN 2
WIPEOUT FUSION
ACE COMBAT 4
ECCO THE DOLPHIN
PSONE
SYPHON FILTER 3
SPIDERMAN 2
NBA LIVE 2002
MEN IN BLACK
KICK OFF
¿QUIERE SER MILLONARIO?
DREAMCAST
HEAD HUNTER
SHENMUE 2
PHANTASY STAR 2
GAME BOY
RESIDENT EVIL
POKÉMON CRISTAL
XBOX
MUNCH ODDYSEE
HALO
GAME CUBE
PIKMIN
¡...Y MUCHOS MÁS!
GUÍAS IMPRESCINDIBLES
DEVIL MAY CRY 1ª Parte
SILENT HILL 2
SYPHON FILTER 3
HOBBY
SUPLEMENTO GRATUITO
¡¡Suplemento gratuito de 44 páginas!!
8 424094 810017 00123
HOBBY PRESS
SOLUCIONES A LOS 3 MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO

Editorial

Sumario

Número 123

www.hobbyconsolas.es

EL MEJOR MES DEL AÑO

Para nosotros, diciembre es el mes más importante del año. No, no es que nos guste demasiado el frío, o que estemos deseando que empiece otro año (bastante deprisa pasan ya). Lo que ocurre es que las compañías se ponen de acuerdo en lanzar sus mejores juegos en estas fechas, convirtiendo las tiendas en verdaderos "paraísos consoleros" con alucinantes novedades entre las que elegir.

Y este diciembre de 2001 no tiene nada que envidiar a los de años anteriores, es más, nos hemos topado con algunos de los mejores juegos que han visto nuestros ojos. Y si no nos creéis, en seguida veréis la inmensa calidad de títulos como «Devil May Cry» en PS2, «Shenmue II» en Dreamcast o «Syphon Filter 3» en PSOne. De lo mejor que se ha visto en sus respectivos formatos. Pero es que este mes hay aún más juegos de similar calidad a los anteriores, como es el caso de «Jak & Daxter», «Head Hunter», «Gran Thef Auto 3» o «Half Life».

En fin, una auténtica avalancha de bombazos que nos ha "obligado" a ofreceros el mejor y más extenso número de Hobby Consolas de todo el año. Nada menos que 232 páginas (a ver quién iguala eso por ahí...), con reportajes tan jugosos como la presentación de la versión definitiva de «Metal Gear 2», o tan exclusivos como nuestro primer contacto con Xbox, la nueva consola de Microsoft. Y eso sin contar el sensacional suplemento de 44 páginas con las guías de los juegos más deseados por todos vosotros.

Como veis, en Hobby Consolas también estamos dispuestos a que este mes de diciembre sea una fiesta, así que esperamos que disfrutéis de este alucinante número que os hemos preparado tanto como nosotros hemos disfrutado con los maravillos juegos que veréis a continuación.

REPORTAJES



Metal Gear 2

NOVEDADES

PS2

PLAYSTATION

GAME BOY COLOR

DREAMCAST

GAME BOY ADV.

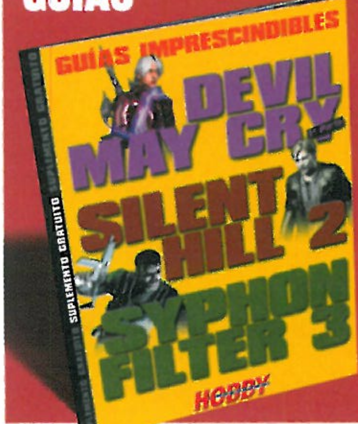


Devil May Cry

BIG IN JAPAN

PREESTRENO

SUPLEMENTO GUÍAS



Y ADEMÁS...

FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR

EL nº 1 EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS POR FIN EN DVD VIDEO



ENCONTRARÁS EL SIGUIENTE MATERIAL ADICIONAL

DISCO 1

• Trailer de cine • Teaser trailer
•Trailer promocional de Metrópolis
• Comentarios del Director, del Reparto, Director de Animación, Editor y Director de escena
• Banda Sonora con comentarios del Compositor Elliot Goldenthal • Easter Egg: Fotografías de Aki
• Selección de cortes: versión Playblast del storyboard.

DISCO 2

• Perfil de los personajes
• Desarrollo de los vehículos
• Construye tu propia escena a partir de diferentes tomas
• Cómo se hizo Final Fantasy (30')
• 16 documentales, entre ellos: Creando al Dr. Sid, La silla de los sueños, Desarrollo conceptual de los fantasmas, Elaboración de los decorados, Creación de hologramas, Energía espiritual, Construyendo edificios
• Tomas falsas • Comparación con Storyboards: Explosiones • Cortometraje: El sueño de Aki
• Inicio alternativo • Borrador final completo
• DVD ROM: Exploración interactiva, Tour virtual en Square Pictures y Salvapantallas • Menús animados

www.columbiatristarvideo.es

DISPONIBLE EN DVD VIDEO EL 4 DE DICIEMBRE







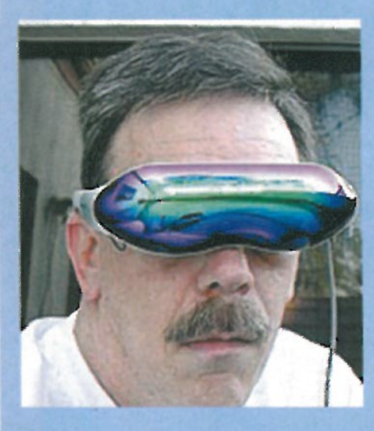
Independencia

LA QUINTA COLUMNA

Tranquilos, que no os voy a soltar aquí un discurso político (para eso no tenéis más que enchufar la tele). No, tan sólo os quiero contar el esfuerzo que nos supone a veces mantener nuestro carácter de revista independiente, que a la postre es lo que realmente refleja nuestra credibilidad frente a vosotros, y lo que nos mantiene, desde que empezamos hace más de diez años, como la revista líder del sector en nuestro país. Y diréis, ¿y a qué viene esto ahora? Pues a que, aunque ese esfuerzo es constante durante todo el año, este mes, por ser en el que aparecen un mayor número de lanzamientos, requiere aún más empeño.
Como os podéis imaginar, ese esfuerzo se concentra en nuestra particular "lucha" (y lo pongo entre comillas, para que nadie se me enfade) con las distribuidoras. Por supuesto, nosotros somos los primeros en entender que su objetivo es vender juegos y además estamos encantados cuando vemos que algún título alcanza cifras de ventas muy altas. Pero ellas -las distribuidoras- también deben comprender que el nuestro es ser la mejor revista y, por supuesto, la más vendida, y para ello no hay otra forma que ofreceros a vosotros, los lectores, la más completa información, y también la más fiable. De nada nos vale, por ejemplo, valorar un juego "con generosidad" si resulta que cuando uno de vosotros va a la tienda a comprarlo siguiendo nuestras recomendaciones, descubre que no es tan bueno como decíamos. Seguramente ese lector dejaría de comprar Hobby Consolas, pero a la larga, también se agarraría tal cabreo que cada vez se compraría menos juegos, por temor a ser engañado. Esa política de "to er juego es güeno" no beneficia a nadie, ni a Hobby Consolas, ni a los usuarios ni, aunque a veces piensen lo contrario, a las distribuidoras. Dicen que somos los más duros puntuando, que nuestras valoraciones son muy exigentes. Me alegro, porque eso significa que vamos por el buen camino, y eso se corrobora viendo las cifras de ventas de la revista. Pero más allá del negocio, hay algo más importante: a los que hacemos Hobby Consolas nos apasionan los videojuegos, y no conocemos otra forma de trabajar que decir, simple y llanamente, cuándo un juego es bueno, malo o regular. Así ha sido siempre y así seguirá siendo.

Manuel Del Campo

¿Qué debe tener un juego para alcanzar una puntuación de 100 en HOBBY CONSOLAS?



...Que tenga un protagonista carismático.

No hace falta que nos coloquen al prototipo de héroe o heroína, pero si debe llenar la pantalla con su personalidad. Mirad a Torrente...



...Que sea diferente a todo lo conocido.

Que revolucione el mundo de los videojuegos, vamos. Estamos hartos de copias, imitaciones, refritos y tanta falta de imaginación. ¡Queremos ideas frescas!



...Que dure más que los conejitos del anuncio de pilas de la tele.

Y es que no hay nada peor que gastarte los ahorros en un juego, ¡y que te lo acabes en menos que canta un gallo!

Mola

• **El tamaño de los mini-DVD de Game Cube.**
Hombre, es que si, llamándose "mini-DVD", tuvieran el tamaño de una plaza de toros, quedaría un poco raro, ¿no?

• **Tener una Super Nintendo y comprar buenos juegos a 400 ptas.**
Nosotros nos pasamos el día jugando con una peonza, ¡y nos sale más barato!

• **Las pelis de Tomb Raider y Final Fantasy.**
Pues mira tú que bien. Y a mí me gusta Torrente, ¿qué pasa?

• **Devil May Cry, un juego tan "dantesco" como el propio infierno.**
Pero seguro que a nadie se le ocurre decir que se trata de una "divina comedia" en lugar de un "survival".

• **Que en el número anterior hayáis batido vuestro récord, ¡23 páginas sin publicidad!**
Sí, pero nuestros jefes están pensando en batir el récord de despidos por el mismo motivo. ¿Dónde me comunico con las oficinas del paro?

• **La aspiradora de Luigi, a mi madre le vendría de lujo.**
Y de paso, tú no te quejarías si te comprase una Game Cube para "ayudarle" en las tareas del hogar.

• **Que Game Cube parezca una caja para almuerzo, así podré llevarla al instituto, al trabajo... ¡imaginad las posibilidades!**
¡Ya me imagino! Hay un montón de posibilidades de que se te manche con la salsa de las lentejas y se te rompa.

• **La sensación de velocidad de Burnout, en este aspecto barre al mismísimo GT3.**
Hombre, tampoco te pases, ¡a ver si ahora GT 3 se mueve a cámara lenta!

• **Que digáis lo que habrá en la revista en el próximo número.**
Pero si ya os lo sabéis de memoria: muchas páginas llenas de letras, pantallitas de colores y dos grapas.

• **Que después de muchos meses me hayáis publicado ¡Y con la carta más tonta!**
Es que las anteriores eran demasiado "inteligentes" para nosotros.

• **Que PS2 haya vendido 20 millones**
Señor Kutaragi, le hemos dicho que esta sección no es para directivos de Sony...

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

En los últimos años hemos visto llegar juegos de una enorme calidad, pero ninguno de ellos ha conseguido alcanzar un grado de perfección suficiente como para que los duros críticos de Hobby le "casquen" la puntuación perfecta. Desde luego, el que quiera conseguirlo debe cumplir, al menos, estos requisitos:



...Que el argumento sea tan emocionante...

...que nos ponga los pelos de punta. Y no es que no nos gastemos dinero en peluquería, es que eso de quedarse dormido de aburrimiento ante una consola queda muy, muy feo, y no sirve de nada.

...¡Que aparezca alguna tía que esté muy buena!

Y antes de que nuestras lectoras femeninas nos echen las manos al cuello, esto...pues bueno, también algún tío.



Y los próximos candidatos son:

Entre los juegos que esperamos para los próximos meses, nos hemos encontrado con algunos tan prometedores que quizá uno de ellos sea el primero que consiga alcanzar la, de momento, ansiada perfección. ¿Se os ocurre alguno más a vosotros?

Metal Gear Solid 2 (PS2)



Tiene acción de sobra, un desarrollo súper variado, un protagonista molón, ¡y hasta hay pósters con chicas!

Resident Evil (GC)



Hombre, los zombies de este juego no son guapos, pero a la hora de poner los pelos de punta, triunfan.

Final Fantasy X (PS2)



La historia es alucinante, los personajes muy suyos, hay algún bollicao, es largo...hummm

Tomb Raider (PS2)



Aquí todos los requisitos los cumple Lara: tiene carisma, está muy buena, es emocionante mirarla y dura...

Halo (Xbox)





Todavía no sabemos que tiene este juego...¡Pero es que Rubén Navarro se ha empeñado en meterlo!

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

PRIMERA PLANA

El Mundo
Suplemento Ariadn@ 26 de octubre
Sección Videojuegos
"'Z-Box' no será el regalo estrella de estas Navidades en España. Ni siquiera podrá comprarse en las rebajas de enero."

El País
Suplemento Ciberpaís, 2 de noviembre
Sección Videojuegos, en una entrevista al creador de Crash Bandicoot
"Nuestros juegos buscan que el jugador comparta ideas como la conservación de la naturaleza. Crash luchaba para preservar un espacio natural en peligro."

Madrid y M@s, 13 de noviembre.
Sección Videojuegos, Hablando sobre Burnout.
"...llaman la atención la opción Modo, para dos jugadores, a pantalla partida, y el modo Dual Shock."

LISTAS de los más vendidos *del 15 al 31 de Octubre*

España

1	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
2	Resident Evil Code: Veronica X	(PS2)
3	Esto es Fútbol 2002	(PS2)
4	The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	(GBC)
5	The Legend of Zelda: Oracle of Ages	(GBC)
6	Mario Kart Super Circuit	(GBA)
7	Alone in the Dark IV	(PS2)
8	Final Fight One	(GBA)
9	Metal Gear Solid Band	(PS)
10	Final Fantasy VIII (Platinum)	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.


GRAN TURISMO 3 A-SPEC. Ahí sigue, imparable y otra vez en lo más alto.


RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X. La versión de PS2 es una maravilla.

Listas de ventas en España por consolas

PlayStation 2
1. Gran Turismo 3 A-Spec
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Esto es Fútbol 2002
4. Alone in the Dark IV
5. Dark Cloud

Nintendo 64
1. Pokémon Stadium 2
2. Paper Mario
3. Excitebike 64
4. Zelda: Majora's Mask
5. Banjo-Tooie

Dreamcast
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Resident evil 3
4. Soul Calibur
5. Toy Racer

Game Boy Color
1. Zelda: Oracle of Seasons
2. Zelda: Oracle of Ages
3. Pokémon Cristal (Color)
4. Pokémon Plata (Color)
5. Pokémon Oro (Color)

PlayStation
1. Metal Gear Solid Band
2. Final Fantasy VIII (platinum)
3. Medal of Honor Underground
4. Silent Hill (Platinum)
5. Resident Evil 3: Nemesis

Game Boy Advance
1. Mario Kart Super Circuit
2. Final Fight One
3. Super Mario Advance
4. Rayman Advance
5. Tony Hawk's Pro Skater 2

U.S.A.

DEVIL MAY CRY

1	Devil May Cry	(PS2)
2	Madden NFL 2002	(PS2)
3	Spy Hunter	(PS2)
4	Silent Hill 2	(PS2)
5	Pokémon Cristal	(GBC)
6	NFL 2K2	(DC)
7	Mario Kart Super Circuit	(GBA)
8	Super Mario Advance	(GBA)
9	NHL 2002	(PS2)
10	Tony Hawk 2	(PS)

Gran Bretaña


GRAN TURISMO 3

1	Gran Turismo 3	(PS2)
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	(DC, GBA, PS)
3	Super Mario Advance	(GBA)
4	Tomb Raider 2	(PS2)
5	Theme Park World	(PS2)
6	Extreme G3	(PS2)
7	Pokémon Gold	(GBC)
8	Simpsons Wrestling	(PS)
9	Pokémon Silver	(GBC)
10	Rayman	(GBA)

Japón


PIKMIN

1	Pikmin	(GC)
2	Actual Combat Pachislot: King of the Beast	(PS2)
3	J. League Winning eleven 5	(PS2)
4	Shin Sangoku Musou 2	(PS2)
5	Hikaru Go!	(GBA)
6	Time Crisis II	(PS2)
7	Dokodemo Taikyoko Yakuman Advance	(GBA)
8	Genshi No Kotoba	(PS2)
9	D+VINE [LUV]	(DC)
10	Everybody's Golf 3	(PS2)

Ni fu ni fa

• Que Sonia Herranz diga que la Game Cube es sólo para una tarde.
No la entendísteis, lo que dijo es que se quedaría jugando hasta muy tarde, que no es lo mismo, chaval.

• La Xbox, me da a mí en la nariz que no va a tener tanto éxito como Bill Gates se cree.
A mí me da en el bolsillo que dependerá de lo que estés dispuesto a gastarte en una consola.

• Los gráficos de Silent Hill.
A lo mejor, cuando se disipe la niebla, somos capaces de verlos. Mientras tanto, nos da mucho miedito...

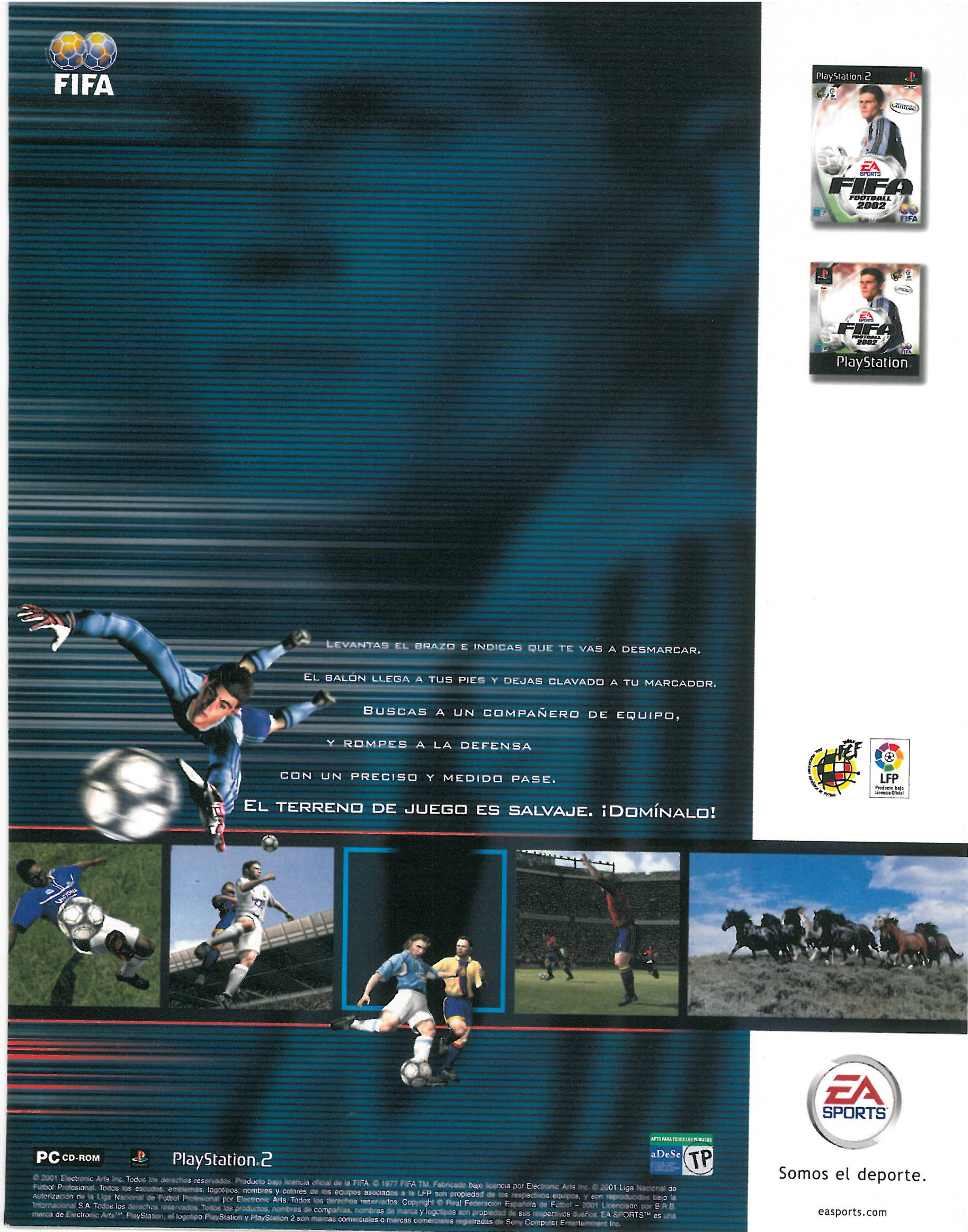
• Que la lavadora Zanussi del número anterior no sea compatible con PS2, con lo que molaban sus botones tan grandes y la pantalla redonda.
¿Qué no? ¿Y cómo te crees que estamos jugando ahora mismo con la versión americana de MGS2? Además, nuestra PS2 está como los chorros del oro desde que la metimos en la Zanussi.

• El asa de Game Cube... pero bueno, ¿qué es esto?
Pero, ¿qué haces? Bájatela del hombro, que no es un radiocassette para ir fardando por la calle, chaval.

• Que siempre que escribe una tía al Teléfono le contestéis, y a mí no.
¿Qué esperabas? ¿Acaso has mandado tú alguna vez una foto tuya en bikini?

• No saber lo que es el "clipping" en las consolas. ¡¡Decídmelo!!
Muy fácil, significa que cuando aprietas los botones, suena "clip, clip".

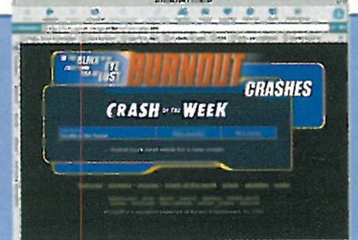
• Que las secciones de los molas, y los "¿Y tú qué opinas?" son cada vez más pequeñas.
Lo siento, no hay sitio para contestarte...


FIFA
PlayStation 2
FIFA FOOTBALL 2002
PlayStation
Levantas el brazo e indicas que te vas a desmarcar.
El balón llega a tus pies y dejas clavado a tu marcador.
Buscas a un compañero de equipo,
y rompes a la defensa
con un preciso y medido pase.
El terreno de juego es salvaje. ¡Domínalo!
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
PC CD-ROM
PlayStation 2
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
EA SPORTS
Somos el deporte.
easports.com
© 2001 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Producto bajo licencia oficial de la FIFA. © 1977 FIFA TM. Fabricado bajo licencia por Electronic Arts Inc. © 2001 Liga Nacional de Futbol Profesional. Todos los escudos, emblemas, logotipos, nombres y colores de los equipos asociados a la LFP son propiedad de los respectivos equipos, y son reproducidos bajo la autorización de la Liga Nacional de Futbol Profesional por Electronic Arts. Todos los derechos reservados. Copyright © Real Federación Española de Futbol – 2001 Licenciado por B.R.B. Internacional S.A. Todos los derechos reservados. Todos los productos, nombres de compañías, nombres de marca y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. PlayStation, el logotipo PlayStation y PlayStation 2 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



la web de moda

Acclaim ha tenido una idea genial: en su página web ofrece, cada semana, el vídeo con el accidente más espectacular que se haya visto con «Burnout» en sus oficinas. Podéis verlos todos en:



http://www.acclaim.com/games/burnout/cotw/index.html

¿Y tú qué opinas?

Estas son vuestras opiniones sobre la pregunta: ¿QUÉ OS PARECE LA BAJADA DE PRECIOS DE PLAYSTATION 2?

• *Sony está subestimando a los demás. Yo bajaría los precios de los juegos.*
(Francisco Javier García)

• *Ahora que GC ha salido se necesitaba una rebaja así. Aún así, seguiré esperando.*
(Manel Flores)

• *Es una buena noticia para todos los que veíamos la consola sólo en sueños.*
(Rubén Vizner)

• *Sony prácticamente ha eliminado la competencia de Xbox por su alto precio.*
(Sergio Esparcia)

Y para el mes que viene: ¿OS PARECE REALMENTE IMPORTANTE QUE LOS JUEGOS VENGAN TRADUCIDOS Y DOBLADOS AL CASTELLANO?

SUBEN

SILENT HILL 2, que ha logrado alcanzar él solito un millón de unidades vendidas en EE.UU. y Europa durante el primer mes desde su lanzamiento. Y todavía falta Japón...

METAL GEAR SOLID 2, ¡que por fin ha salido a la venta, aunque sea en los Estados Unidos!



BAJAN

PANASONIC, que no pondrá a la venta en Europa su Game Cube con DVD. ¡Con la ilusión que nos hacía!

SNK EN JAPÓN, que después de más de 20 años programando, ha cerrado sus oficinas y nos ha dejado con las ganas de recibir más juegos suyos.

La polémica del mes: LA PRIMERA IMPRESIÓN CON XBOX

La llegada de Xbox a nuestra redacción ha creado una gran cantidad de opiniones dispares. Por eso vamos a enfrentar las de Rubén J. Navarro, Redactor Jefe de HC, contra la del redactor David Martínez. Leedlas, porque no tienen desperdicio:

En dos palabras: Im-presionante

Os voy a dar simplemente mi opinión sincera como la persona de la redacción que más horas ha pasado jugando con ella desde que nos llegó. Me gusta Xbox. Y mucho. Creo que Microsoft ha creado una consola sensacional, y que tanto «Halo» como «Munch's Oddysee», es decir, sus primeros juegos, están a años luz de los primeros títulos que se han visto en Game Cube y que se vieron en PS2. Y esto no ha hecho más que empezar. El diseño no me termina de convencer y es muy pesada, pero el refrán de "las apariencias engañan" nunca ha sido más cierto que en este caso. Jugar a Xbox es sentir la potencia de una máquina superior. Yo, desde luego, me compraré una en cuanto salga.

Rubén J. Navarro

Una decepción "a lo grande"

El amigo Gates debe conocer bien el refranero, porque al final se ha decantado por "burro grande, aunque no ande". La primera vez que pusimos en marcha la consola, fue y se colgó. Y no nos extraña lo más mínimo porque, teniendo en cuenta la impresión que nos han dejado «Halo» (mucho ojo al número de polígonos por personaje: cuatro) y «Munch's Oddysee» (una textura por escenario...) lo mejor que puede ofrecer este "cacharro" es una pantalla de "loading error". Eso sí, a nosotros se nos ha ocurrido que metiendo unas bolitas de acero en el plástico transparente con el logo del mando, resultaría divertido un juego de equilibrio como en los botes de burbujas que tenía yo de pequeño.
Por cierto, si todavía os hacen dudar esos apabullantes números con los que Microsoft se empeña en contraatacar, yo os daré el número que a mí más me ha impresionado: 80.000... ptas. del ala (más otras 5.000 del mando para un DVD que encima no tiene Progressive Scan, o sea, que se ve peor).

David Martínez

sabías qué...

... el primer «Metal Gear» fue desarrollado hace 14 años para MSX. Al frente del equipo de programación estaba Hideo Kojima, y el éxito fue tan grande que dos años después ya se habían desarrollado dos secuelas para NES y MSX.



HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR: *Manuel López, Alfonso Iglesias, Sergio Alonso, German Díaz, Manuel Dueñas, Nicolás González, www.hisky.es.vg, César Cristancho, y Sergio Vaquero.*

No Mola

• Que dé tanto miedo el Silent Hill y luego le deis una nota de susto.
Para susto el que nos llevamos nosotros con el apartado gráfico, tan misterioso, ¡que no se distinguía nada!

• Que el Power Diggerz de PS esté recomendado para mayores de 16 años ¿seguro que nos lo habéis contado todo?
En realidad hay una fase de bonus, con excavadoras ligeritas de ropa, que quita el hipo. ¡Chu chuuuuuu!

• Que para ver DVD en Xbox tengas que pagar 5.000 pelas, me recuerda al multitap de Sony, peseteros.
No no, ahora se dice "eurereros"(¿?).

• Que el género que más me gusta sea el de los juegos de música. Me siento un incomprendido ¿tendré que irme a vivir a Japón?
Hombre, también puedes disfrazarte de Son Goku y hacer el baile de la fusión, pero ibas a dar la nota de una manera...

• Que los nintenderos vayamos a pasar nuestras primeras Navidades en muchos años sin novedades que llevarnos a la boca.
Te iría mejor si metieras los juegos en la consola, en lugar de intentar comértelos.

• Que en PS2 salgan juegos de fútbol tan buenos, mientras en DC nos conformamos con cada churro...
Sí, ¿pero a que en ninguna otra consola pueden estar orgullosos de tener un simulador de "churrero" tan realista?

• Los continuos rumores de que el DVD de Metal Gear Solid 2 va a venir solamente subtitulado y ¡NO DOBLADO!
Es que si doblaran el DVD, nos tememos que no funcionaría en ninguna consola.

• La envidia que tengo al veros en las fotos con la GameCube. Yo quiero unaaaaaa.
Pues te vaaaa aaa tocaaaar esperaaaar, impacienteeeeee. Uy, se me ha quedado un dedo pegado en el teclado, perdón.

• Que no venga una guía de Silent Hill 2 y de Devil May Cry, y me los tenga que pasar "a pelo".
¿Cómo? ¡Eso no podemos consentirlo! Ahora mismo vamos a "currarnos" un par de guías para ayudarte...


EXCLUSIVO PARA PlayStation.2
Disney's
TARZAN
Freeride
¡¡ PREPÁRATE PARA
UNA SALVAJE
DESCARGA
DE ADRENALINA!!
TARZAN FREERIDE te ofrece ¡PURA ACCIÓN EXTREMA! El ritmo desenfrenado de este juego y la selva llena de vida, harán explotar tus sensaciones más primitivas.
Desciende los rápidos haciendo surfing, practica el esquí acuático, deslízate a toda velocidad por senderos salvajes y... siente el vértigo practicando el ¡¡BUNGEE JUMPING!!
www.ubisoft.es
Ubi Soft
Disney INTERACTIVE
PlayStation.2
TARZAN
Freeride

Kiosco



¡Pokémon Cristal ya está listo!

Nintendo Acción

En el número 109 de Nintendo Acción nuestros compañeros puntúan la última edición de Pokémon para GB Color, Cristal, que acaba de llegar a las tiendas. Dicen que es el Pokémon más redondo. Game Cube también es protagonista, con un alucinante avance de uno de los primeros juegos para esta consola, Luigi´s Mansion. Los fans de Game Boy Advance tendrán trabajo extra de lectura: Harry Potter, ISS, Warioland 4, Street Fighter II, Spiderman... Actualidad al poder. Por último, en la revista Pokémon podréis leer todos los detalles sobre el estreno en vídeo y DVD de Pokémon 3, la película.

Playmanía con un regalo de campeonato

PlayManía

En el número 35 de la revista líder de PlayStation vas a encontrar un estupendo regalo: una carpeta de Gran Turismo 3 para que puedas tener tus cosas bien guardadas. Y si te gusta el fútbol, no te pierdas la Comparativa donde analizan al detalle los tres juegos más importantes de estas Navidades, para que sepas cuál es el que más te conviene. Además, en este potente número, vas a poder descubrirlo todo sobre los mejores juegos del momento, como World Rally Championship para PS2 o Syphon Filter 3 para PSOne, y también sobre los bombazos del futuro, como el increíble ICO de Sony, Virtua Fighter 4 o el nuevo Tekken. En cuanto a guías, apúntate The Italian Job, Dark Cloud y Atlantis, pero no te olvides de echar un vistazo a la Guía de Compras, este número con más de 200 juegos y periféricos comentados y puntuados. ¿Te lo vas a perder?



Vuelve el clásico

Micromanía

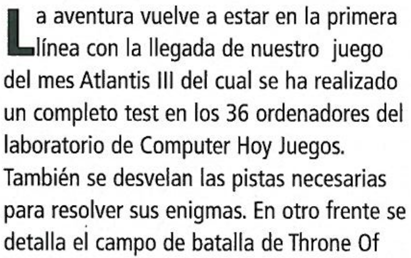
Este mes, Micromanía te invita a conocer todo lo que querías saber sobre "Return to Castle Wolfenstein", el regreso de uno de los mayores clásicos del mundo del PC. Tras la presentación oficial del juego en San Francisco, te hemos preparado un completo Avance sobre el mismo en el que encontrarás las imágenes más recientes del juego, y las declaraciones de Id Software sobre lo que puedes esperar de este gran título. Además, te presentamos algunos de los títulos que no te podrás perder el año que viene. En páginas interiores encontrarás previews y avances de juegos como Morrowind, o el espectacular Unreal II. Por supuesto, no son las únicas sorpresas. Conoce lo que hay de bueno y de malo en Ghost Recon, Stronghold, Rally Championship Xtreme, etc. Tenemos que contarte todo lo que pasó en X 01, el evento donde se presentó de manera oficial para Europa Xbox, la nueva consola de Microsoft que llega pisando fuerte. ¡No te puedes perder este número!

Regreso a Atlantis

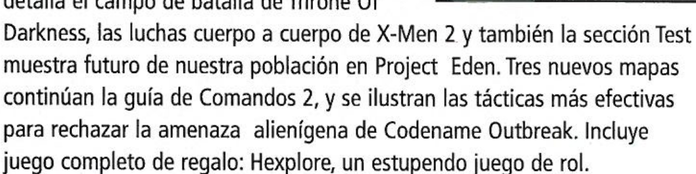


Computer Juegos





La aventura vuelve a estar en la primera línea con la llegada de nuestro juego del mes Atlantis III del cual se ha realizado un completo test en los 36 ordenadores del laboratorio de Computer Hoy Juegos. También se desvelan las pistas necesarias para resolver sus enigmas. En otro frente se detalla el campo de batalla de Throne Of Darkness, las luchas cuerpo a cuerpo de X-Men 2 y también la sección Test muestra futuro de nuestra población en Project Eden. Tres nuevos mapas continúan la guía de Comandos 2, y se ilustran las tácticas más efectivas para rechazar la amenaza alienígena de Codename Outbreak. Incluye juego completo de regalo: Hexplore, un estupendo juego de rol.



Tenemos el ordenador que buscas

PC Manía

Se acercan las navidades y además de dulces, hay muchas otras cosas de las que disfrutar. Por ejemplo, de ordenadores. En el número de diciembre de PC Manía publicamos una comparativa de los últimos modelos, para que sepas cuál comprar. Y dónde: también ofrecemos una comparativa de las tiendas virtuales de informática que operan en nuestro país. Pero si tienes ya un buen equipo, quizás te interese más el artículo sobre programación automatizada y alojamiento de páginas web. O el que te cuenta cómo construir un sistema doméstico de seguridad. Pero claro, todo mejor "regado" con los dos CD-ROMs que regalamos...



Cómo ver la TV en tu PC

Computer Hoy

Disfrutar de la televisión en el PC empieza ya a ser algo bastante corriente, pero para verla en condiciones es necesario poseer un hardware adecuado. En este número, se analizan las más novedosas tarjetas sintonizadoras de televisión y tarjetas gráficas con sintonizadora. Además, explicaciones prácticas de todo lo que hay que hacer para que no se pase nada a la hora de proteger al máximo el ordenador de "agresiones externas" (virus, hackers…) o "internas" (problemas de hardware, software…).Prosiguen los cursos dedicados a Office XP y a Linux, donde se explica cómo grabar CDs o utilizar programas de retoque fotográfico en este sistema operativo.Y, como siempre, el análisis del mejor software, los trucos más útiles, las últimas novedades en productos...

#143
RECORRE LA VUELTA. EN UN SOLO DÍA.

#122
DATE UNA VUELTA EN BICI. NO OLVIDES EL PASAPORTE.

#137
GANA EL DOBLES DE WIMBLEDON. SIN PAREJA.

#071
PIDE LA REVANCHA. AUNQUE GANES.

#094
MARCA UN HAT TRICK. JUGANDO DE PORTERO.



#118
ELIGE ATLÁNTICO O MEDITERRÁNEO. EMPIEZA A REMAR.

CENSURADO

#004
ENTRENA LA MELÉ EN LA PUERTA DEL METRO. EN HORA PUNTA.

#133
PRACTICA EL FLY SURF. EN MEDIO DE UN HURACÁN.

#055
REMONTA 5 GOLES. EN EL DESCUENTO.

#077
HAZ UN MATE. DESDE TU ZONA.

#149
SUBE AL EVEREST. DESPUÉS DE UN MARATÓN.

Nuevo Powerade con Liquid 8 System. La bebida para deportistas que rehidrata y eleva tu resistencia al límite. Redefine tu resistencia.

POWERADE. PULVERIZA TUS LÍMITES.

Powerade



Rez y HeadHunter, dos juegazos de Sega para la consola de Sony en 2002

Sega apuesta fuerte por PlayStation 2

El próximo 23 de enero es la fecha prevista para la salida al mercado de dos esperados títulos para PlayStation 2 desarrollados por los grupos de Sega. Después de programar **Crazy Taxi, 18 Wheeler** y **Shenmue II** durante el año 2001, Sega quiere subir su apuesta por la consola de Sony con estos dos juegos que también saldrán en Dreamcast, que destacan sobre todo porque ambos van a revolucionar el concepto de juego de sus respectivos géneros.

HEADHUNTER

PROGRAMACIÓN: AMUZE **GÉNERO: ACCIÓN**

Cuando este mismo mes sale en la 128 bits de Sega, la nueva versión para PlayStation 2 de esta completísima aventura de acción con tintes de aventura, infiltración, puzzle y fases de pilotaje de una moto, ya está casi terminada. Por supuesto, mantendrá el mismo desarrollo en su argumento, pero se efectuarán diversas mejoras a nivel gráfico, sobre todo en las escenas de pregrabadas vídeo.



Con una chica tan guapa en la barra, y se pone a buscar ítems por la casa...



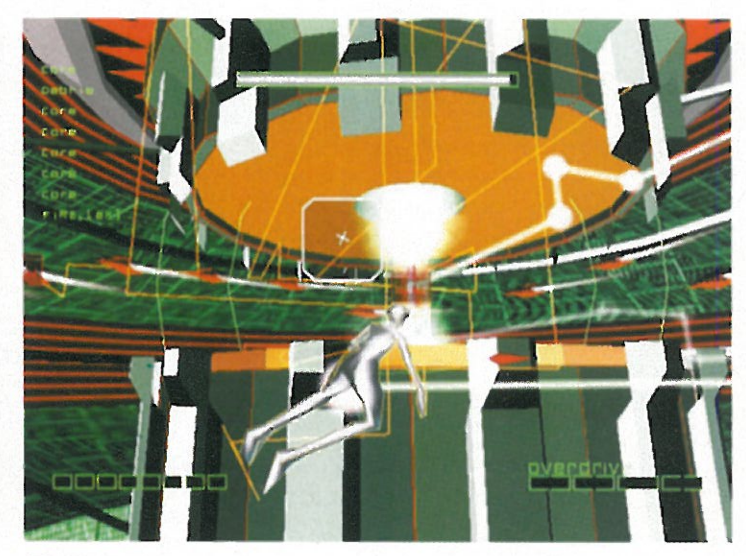
Lo más divertido del juego es la moto. ¡Cuidado, que hay obras en la calle!

REZ

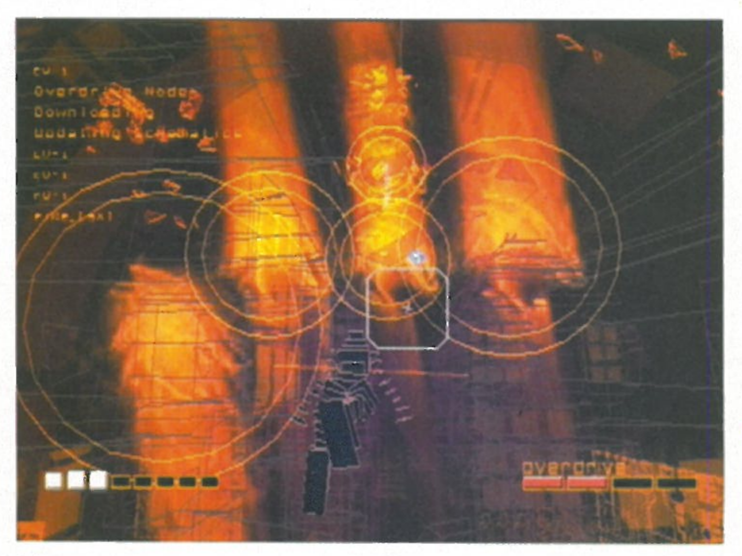


PROGRAMACIÓN: UNITED GAME ARTISTS **GÉNERO: MUSICAL**

Tetsuya Mizuguchi demuestra al mundo que no sólo sabe hacer juegos de coches con este curioso juego, en el que podremos crear canciones a base de disparar de forma rítmica, como si de un shoot'em up cualquiera se tratara, a los enemigos que nos salgan al paso. Su excepcional apartado sonoro y su curiosa apariencia gráfica (realizadas con polígonos planos) serán su personal seña de identidad.



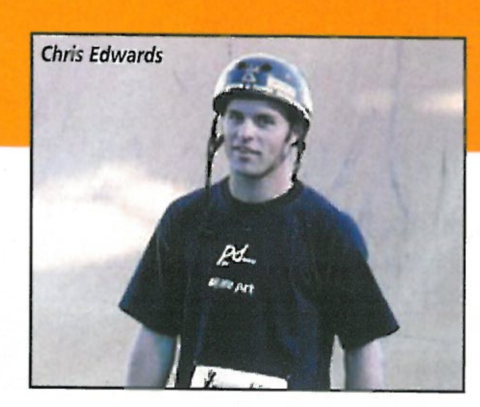
Si no te sorprende el sistema de juego, seguro que lo harán los gráficos.



«Rez» funciona de una forma más o menos parecida a «Space Channel 5».

El próximo juego de deportes extremos de Acclaim será de patinaje

Haz piruetas "inline" en tu consola con Chris Edwards


Chris Edwards

Chris Edwards Agresive Inline no es la contraseña de entrada a la cueva del tesoro, sino la próxima apuesta de la división de Acclaim en el terreno de los deportes extremos. Para entrar en situación, el juego está siendo desarrollado por Z-Axis (**Dave Mirra BMX**) y viene apadrinado por el tal Chris Edwards, un famoso -en EE.UU.- patinador conocido por haber creado el "agressive inline skating", que como podéis suponer, es una especialidad del patinaje en línea muy indicado para viejecitas y niños pequeños (¡es broma¡). El caso es que no se han desvelado muchos datos sobre el juego en sí, pero ya sabemos que los entornos serán interactivos y estarán llenos hasta los topes de transeúntes, tráfico y, claro está, muchas zonas donde saltar y hacer acrobacias. Aparte de Chris aparecerán otras estrellas de este deporte como son Taig Kris, Jaren Grob o Shane Yost (para qué os vamos a engañar, sus nombres nos suenan menos que una radio a cuerda). Si todo sale según lo previsto, aparecerá en todas las consolas de nueva generación a mediados de 2002.

El gran éxito de PC, muy pronto llegará a PS2 y Xbox

Max Payne se pasa a la nueva generación

Uno de los juegos de acción que más ha llamado la atención en PC este año ha sido **Max Payne**. Se trata de un policía involucrado en una historia en plan película de cine de acción, y su elemento más llamativo es que el jugador puede ralentizar la acción al estilo del "tiempo bala" que se veía en la peli **The Matrix**. Sus programadores, los chicos de Take Two, han dicho que está preparando la conversión del mismo para el año que viene a PS2 y Xbox. Por cierto, el grupo de programación no será el mismo que el del original, Remedy Entertainment, sino Rockstar, los responsables de **Oni** y **GTA3**. Esperemos que no afecte al juego...


Con esa cara de mal café que tiene Max, cualquiera se mete con él, ¿no?


Cualquiera diría que se trata de Neo en la pelea con el agente Smith...


Con este juego, nos espera acción de la buena, con tiros "a puntapala".

Por fin comienzan a llegar los primeros juegos basados en el Episodio II de la Guerra de las Galaxias

Siente la Fuerza en PS2 con Starfighter

Lucas Arts acaba de anunciar que la segunda parte de su simulador espacial para PS2 llegará a principios de 2002, coincidiendo con el esperado estreno del Episodio II: El Ataque de los Clones. **Jedi Starfighter**, que así se llamará, estará basado en el sistema de juego de su antecesor, aunque ahora podremos utilizar la Fuerza en algunas misiones. El argumento será igual al de la película, y tanto los escenarios como las naves espaciales estarán inspirados en los modelos del film. Habrá 15 niveles, una opción para un segundo piloto y entre los poderes Jedi contaremos con campos de fuerza, reflejos más rápidos (ralentizando la acción) o golpes de energía.


Este caza interestelar (¿a que os mola?) está inspirado en el diseño de los clásicos A-Wing.

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

¡Anda, que me tienen contentos estos de Nintendo! Primero dicen que **Game Cube** no va a tener juego online, luego nos presentan **Phantasy Star Online**, que me imagino que no querrán que lo juguemos echando un cable por encima de la terraza del vecino, y ahora viene lo que ha dicho **Miyamoto** "in person". El "nene" dice que Nintendo está equipada para introducir el juego online en Game Cube, pero que no lo van a hacer "hasta que el mercado esté preparado". También ha dicho que "hay muchos (¡ha dicho muchos!) juegos online en desarrollo, pero son un secreto". Como siempre, colega, si es que no sueltas prenda. Por ejemplo, ¿a que no comentas nada del último rumor que me ha llegado? Sí, ese que dice que a lo mejor no le vemos por aquí el pelo a Game Cube hasta septiembre de 2002. No es seguro todavía, pero me lo han dicho de buena tinta, y cuando el río suena, lejana se perfila la nueva consola... Eso dejaría a PS2 y Xbox con el campo libre durante varios meses. Interesante. Pero Miyamoto no es el único que se calla las cosas: ha tenido que venir Peter Moore, el "jefazo" de **Sega**, a decirnos que Bill "Puertas" intentó hace unos meses comprar las divisiones de juegos de Sega, pero falló. ¡Si es que este hombre lo quiere todo! Primero los juegos tipo **Gun Valkirie**, **JSRF** y similares, luego las recreativas, que ya está confirmado que habrá arcades con una placa Xbox dentro, y ahora quería al mismísimo **Yu Suzuki** trabajando para él. Acaparador... Y hablando de arcades, además de la "X-Coin Op" Sega está desarrollando una nueva placa **Naomi** que sustituya a la Naomi 2. ¿Juegos que correrán en ellas? Se aceptan apuestas, pero yo me juego un Devil May Cry a que pronto veremos una versión de **Halo** junto a un letrero de "insert coins". Guai.


Ahora Miyamoto nos salta con que Game Cube tendrá online.



La compañía japonesa, mito de la lucha y creadora de NeoGeo, cierra sus oficinas

SNK dice adiós a las consolas

Fue durante el mes de julio del año 1978 (¡anda que no ha llovido!) que unos cuantos japoneses fundaron una pequeña compañía de videojuegos llamada SNK. Durante 23 años, dicha compañía cobró gran importancia en el mundo de los videojuegos, y además de crear una de las consolas más famosas de la historia -NeoGeo-, se convirtió en el auténtico estandarte de los juegos de lucha en 2D -con la saga **King of Fighters** a la cabeza-.

Pues bien, justo este mes, y debido a diversos problemas económicos (recordad el fracaso de NeoGeo Pocket, y el cierre hace varios meses de la filial española), ha cerrado definitivamente sus puertas.

En fin, esperamos que dentro de no mucho tiempo podamos volver a ver en acción a estos genios de la programación, desarrollando juegos nuevamente, esta vez para las consolas de nueva generación.



HC News

DENUNCIA

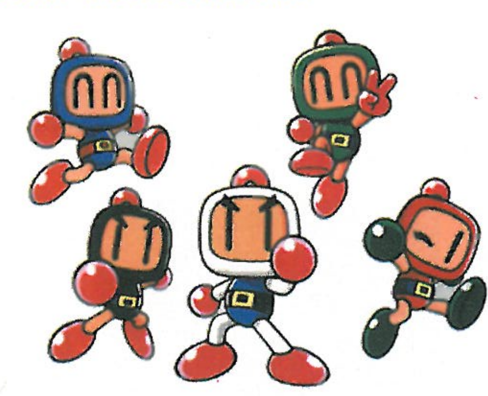
Tecmo acaba de demandar a una compañía japonesa que estaba comercializando una versión un tanto especial de Dead or Alive 2 para PS2. ¿Y qué la hacía tan especial? Pues nada, que ofrecía como principal "atractivo" la posibilidad de jugar con versiones de los personajes totalmente desnudos. ¡Como lo oís! Por los daños de imagen causados, parece que Tecmo va a pedir una fuerte indemnización a la compañía.

Nintendo 64 recibirá a Bomberman en los próximos meses

¡Este juego va a ser la bomba!

Como ya os aventurábamos, aunque Nintendo ha dicho que su último juego para N64 iba a ser **Mario Party 3**, cabía la posibilidad de que otras compañías sigan sacando varios títulos.

Y aquí tenéis, a los chicos de Hudson, que ni cortos ni perezosos se han lanzado a la programación de un nuevo juego de **Bomberman** para N64. Va a salir ya mismo en Japón, tendrá gráficos en 2D, y muchos modos multijugador. Si llega a España -que todavía no es seguro-, saldría aproximadamente en la primavera de 2002.





Se trata de uno de los simuladores estratégicos más revolucionarios que hayamos visto. Los personajes hablan, comen, se duchan, bailan, van al baño, juegan, se enamoran...

El exitoso juego Los Sims, de PC, podría hacer su aparición en PlayStation 2

¡SOCORRO, QUE VIENEN MIS PARIENTES!

Por ahora no pasa de ser una noticia sin confirmar, pero parece bastante probable que **Los Sims**, el "simulador familiar" que lleva un par de años arrasando en PC, pase por fin a formar parte del catálogo de la consola de Sony. Es más, incluso se ha planteado una posible fecha de lanzamiento, que rondaría el final del año que viene, aunque todavía no hay ningún anuncio oficial. A ver qué pasa.

Y es que un representante de Maxis, un grupo de programación que pertenece a Electronic Arts, y que además son los creadores de este título, ha afirmado que ahora mismo están evaluando las posibilidades que tendrían estos personajes en PS2, teniendo en cuenta el éxito cosechado en la versión para ordenador. Os aseguramos que el rumor no es moco de pavo, porque se trata de uno de los juegos más curiosos y "viciantes" de los últimos años para los usuarios de PC. Y si no lo crees, pregúntale a tu vecino, el del Pentium IV, y verás como te lo confirma...





Realiza trucos sobre cualquier elemento que encuentres en los 8 escenarios mundiales reales.



Bate a tu oponente en el nuevo modo PUSH.



Tablas auténticas, montañas auténticas, sensación auténtica.



Practica conmigo y con algunos de los mejores deportistas profesionales entre los que se incluyen Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers y otros que tú podrás crear, dentro de los 8 niveles ambientados en localizaciones reales de clase mundial. Con una jugabilidad plagada de trucos espectaculares, este videojuego se convierte en el último desafío de snowboarding. ¿Todavía piensas que puedes patinar como yo?. Pues mantén el equilibrio o sal de la pista.

Contiene canciones de Static-X, Papa Roach y Alient Ant Farm.

DISTRIBUIDO POR:



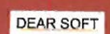
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70















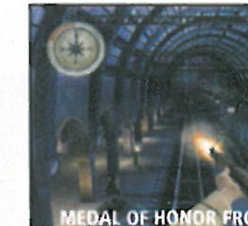
ACTIVISIONO2.COM

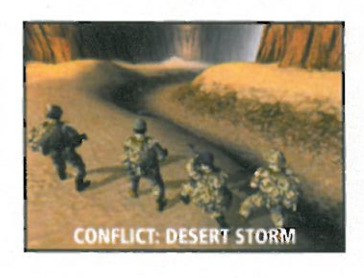


En los últimos meses se multiplican los lanzamientos de juegos bélicos

¡Más videojuegos! ¡Es la guerra!









Pues oye, sí, mientras las ONG y demás organizaciones pacifistas siguen deshaciéndose en intentos por acabar con los conflictos bélicos que hay en el mundo, las compañías de videojuegos van y aprovechan el tirón para recrear los combates... pero en versión virtual, por supuesto. Estos son los próximos cuatro títulos; las consolas afortunadas, en esta ocasión, son PS, PS2 y Xbox.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Consola:	Xbox
Compañía:	Sierra/Argonaut
Tipo:	Acción estratrégica
Lanzamiento:	2002

Los que tengáis un PC en casa recordaréis un título que, con el mismo nombre, alcanzó un gran éxito hace un par de añitos. Pues bien, Argonaut está programando una conversión del mismo para Xbox, donde habrá que disparar y crear estrategias de grupo a través de una vista subjetiva, procurando no tener bajas en el comando.

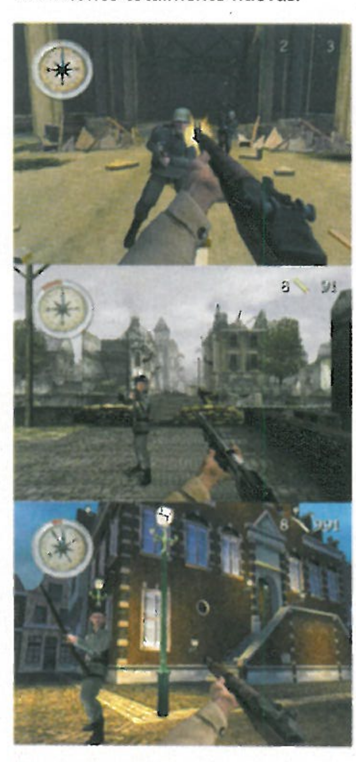


Controlar a todo un escuadrón en primera persona no debe ser fácil.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Consola:	PlayStation 2
Compañía:	Electronic Arts
Tipo:	Shoot'em up subjetivo
Lanzamiento:	2002

Uno de los juegos de acción en primera persona -ambientado en la II Guerra Mundial- más popular de PSOne llega por fin a PS2, con varias mejoras gráficas, y jugables: más enemigos en pantalla, una IA aún más realista (pero, ¿será eso posible?), y un montón de nuevas misiones que nos enfrentarán a situaciones totalmente nuevas.



Si las dos entregas que salieron en PS te fliparon, verás lo que es bueno.

CONFLICT: DESERT STORM

Consola:	Xbox
Compañía:	Sci
Tipo:	Acción
Lanzamiento:	2002

Este título se presentó en la pasada edición de la Conferencia Xbox de Cannes, el X01. Sus programadores son Sci, y la verdad es que desde un primer momento causó una muy grata impresión a todo el mundo. Se trata de un juego de acción en el que reviviremos los combates del ejército americano en el año 1.991 en el desierto de El Golfo.



Este título promete una simulación bélica de lo más realista jamás visto.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

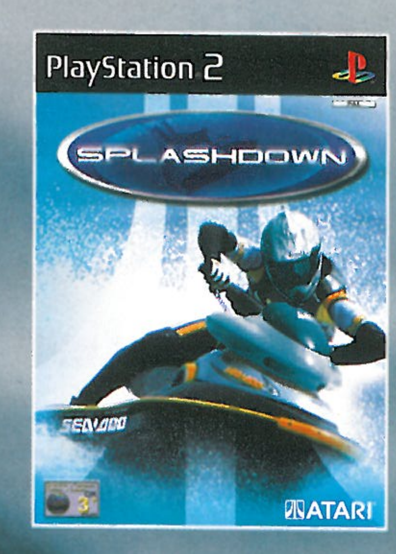
Consola:	PSOne
Compañía:	Rebellion/NovaLogic
Tipo:	Shoot'em up
Lanzamiento:	Mayo-2002

La famosa licencia **Delta Force**, proveniente de PC, va a ser trasladada a PSOne en forma de shoot'em up subjetivo, donde efectuaremos tareas de infiltración, rescate, y ataque en territorios enemigos. Controlaremos a un escuadrón donde cada personaje contará con habilidades propias y armas de alta tecnología.



Para que luego digan que a PS le queda poca vida... ¡aún dará guerra!













BUSCA EL PRÓXIMO SALTO
HASTA DONDE ERES CAPAZ DE LLEGAR
DICEN QUE TIENES ESTILO, AHORA TENDRÁS QUE PROBARLO
ESTE SERÁ EL SALTO DE TU VIDA
-GRÁFICOS ULTRA REALISTAS
-CORRE LIBREMENTE EN 18 EXÓTICOS LUGARES
-TRUCOS PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD





PlayStation®2



Pronto podrás programar tus propios juegos para PlayStation 2

El kit de programación de Linux llegará a Europa

Por fin, lo habéis conseguido: los votos que aportasteis en la web de Sony para que se decidieran a traer el kit de programación bajo Linux para PS2 han dado sus frutos, porque Shinchi Okamoto, el Jefe del Departamento Técnico de SCEI, ha anunciado que Sony va a distribuir dicho kit en todo el mundo "muy pronto", aunque no se ha dado aún una fecha concreta ni el precio.



Así que, tal como el Net Yaroze permitió a los usuarios de PS programar para la 32 bits de Sony, en poco tiempo vamos a empezar a ver lo que los aprendices de Kojima europeos son capaces de crear con 128 bits a su plena disposición.

El contrato de Sega con Xbox no afectará a la continuidad de la saga

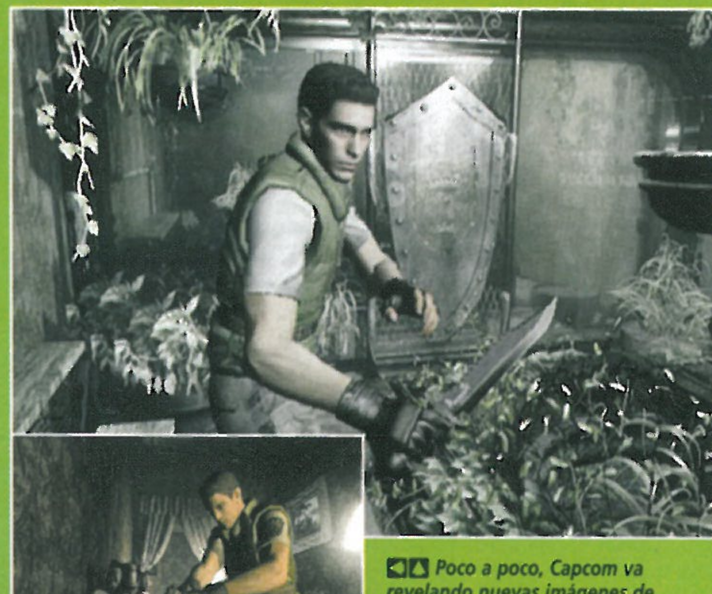
No hay motivo de alarma: Shenmue III ya está en desarrollo

Si es que ya no ganamos para sustos. Después de anunciar la exclusividad de **Shenmue II** para Xbox, y cancelar la salida del juego tanto en PS2,como en DC en EE.UU (a España sí que vendrá), los programadores de AM#2 han confirmado que tienen previsto ponerse a programar la tercera entrega de la historia de Ryo Hazuki en breve.
Lo que todavía no han desvelado es, precisamente, para qué consola se van a programar, y aunque según estas las cosas parece probable que sea para Xbox, con tanto trasiego de contratos, anuncios y desmentidos, cualquiera sabe dónde acabaremos jugándolo.
Eso sí, teniendo en cuenta que **Shenmue II** va a aparecer en Xbox cuando ya esté bien avanzado el año 2002, es casi seguro que no veremos la tercera parte, muy probablemente, hasta el 2003. Así que, ya sabéis, a echarle paciencia.

Resident Evil 0 y Resident Evil 4 saldrán exclusivamente en la consola de Nintendo

¡Todos los Resident Evil antiguos, más dos nuevos, sólo para Game Cube!

Capcom acaba de anunciar con datos concretos sus planes respecto a la saga **Resident Evil** para los próximos años, y os recomendamos que leáis con atención, porque hay cosas la mar de interesantes.
Como sabéis, el primer **Resident Evil** es la primera de las conversiones que Capcom tiene pensado realizar, en Game Cube, de esta famosa saga de survival horrors. ¿OK? Pues bien, ya está confirmado que también serán convertidos **Resident Evil 2**, **Resident Evil Nemesis**, y **Resident Evil Code: Veronica**, aunque no van a ser remodelados por completo -como está sucediendo con la primera parte-, sino que serán conversiones directas. Además, también se sabe que Shinji Mikami se encuentra en estos mismos momentos en plena fase de desarrollo de dos nuevos títulos que, de momento, sólo saldrán en Game Cube: **Resident Evil 0** y **Resident Evil 4**. Sobre estos juegos no se ha revelado información alguna, aunque sí que tenemos nuevas pantallas de la versión del primer juego, que son las que veis bajo estas líneas. Pero no os preocupéis, que a medida que se vayan sabiendo nuevos datos, os los iremos transmitiendo puntualmente.



Poco a poco, Capcom va revelando nuevas imágenes de esta sorprendente conversión. ¡La gran calidad de los fondos y los personajes está haciendo que los fans de la saga se coman las uñas!



Así se quedó este tipo al saber que no habrá más Resident en PS2...

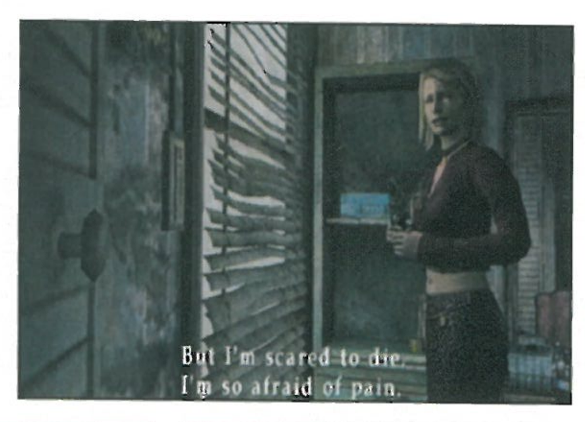


Si así se ve una conversión de PS, ¡¿cómo serán las nuevas entregas?!

La versión del survival horror de Konami para Xbox incluirá un modo de juego nuevo

Silent Hill 2: Restless Dreams, así será el terror en Xbox

Konami acaba de desvelar cuáles serán las mejoras y novedades que incorporará la versión de Xbox de su terrorífico survival horror, que por cierto está arrasando en PlayStation 2 (¡ya ha alcanzado el millón de unidades en EE.UU. y Europa!).
El juego, que en Xbox se llamará **Silent Hill 2: Restless Dreams** -la versión japonesa cambiará la coletilla por "The Last Poem"-, traerá un nuevo modo de juego llamado "Nacido de un deseo", que nos introducirá en la historia original del juego pero en el papel de María, la misteriosa mujer que James conoce al principio del juego.
Y no sólo eso, sino que también se mejorarán los efectos de luz en los escenarios, y además se permitirá desconectar el efecto de niebla en el menú de opciones principal, para poder apreciar la calidad gráfica en todo su esplendor... y por supuesto, pasar todavía más miedo, claro.





La versión de Xbox traerá sorpresitas.



María va a poner a PS2 "patas arriba".

HC News

X-COMMANDOX

A rey muerto, rey puesto, o como solemos decir por aquí, si cancelas un juego aquí, pues sácalo allí. Tanto lío de palabras viene porque los españoles de Pyro Studios han confirmado que Commandos 2, después de ser ratificado en PlayStation 2, y cancelado en Dreamcast, también va a salir en Xbox. Lo que falta por confirmar, eso sí, es la fecha de salida a la venta.

Tras sufrir múltiples retrasos, Sega ha decidido cancelar por completo su esperado simulador de vuelo

Propeller Arena ha sido definitivamente cancelado

Se veía venir. Por mucho que los programadores de AM#2 se empeñaban en confirmar que los retrasos de **Propeller Arena** no iban a culminar en su cancelación, cada vez estaba más claro que el 11 de septiembre iba a pesar demasiado.
Y así ha sido, Sega declaró hace unos días que, después de "semanas de deliberaciones internas", el que iba a ser un revolucionario simulador de vuelo con diversas opciones online, definitivamente no va a salir al mercado.
En su lugar, los ingenieros de AM#2 van a dedicarse a apoyar el desarrollo de otros títulos más importantes, como **Virtua Fighter 4** para PlayStation 2.



Al final no veremos imágenes como ésta.

HC News

CARD-E READER

Según ha anunciado Nintendo, el curioso lector de cartas electrónico del que os hablamos hace unos meses, no va a ser compatible sólo con el próximo juego de Pokémon para GBA. De hecho, ya están previstos dos nuevos títulos que también van a permitir leer información de cartas coleccionables para crear o modificar personajes de los juegos: serán Game & Watch Card-e y Mario Party Card-e, y se espera que salgan en Japón más o menos en la primavera de 2002.

Tony Hawk 3 permitirá jugar en red a través del adaptador de red

¡¡El primer juego online para PlayStation 2!!



Los ingleses serán los primeros en poder jugar por Internet con una PS2.

Todavía no sabemos cuándo podremos utilizar en España el famoso adaptador de red (tarjeta ethernet o módem) de PS2, pero Activision se ha adelantado a todos y ha anunciado que la tercera entrega del juego de skateboarding de Tony Hawk permitirá jugar online.
Usando la tecnología "marthmaking", los usuarios podrán conectarse a un servidor donde unirse hasta a tres rivales; a partir de ahí, entrarán en 8 grandes escenarios donde demostrarán sus habilidades al mismo tiempo. Para este servicio, podrá utilizarse el adaptador de red oficial de Sony, así como cualquiera de los módems USB que otras compañías van a sacar al mercado. El servicio se activará el 23 de noviembre en el Reino Unido.

Codemasters muestra el nuevo diseño de su vehículo estrella

Así será el Focus de Colin McRae en PS2 y Xbox

Con el aspecto que luce este cochazo, al bueno de Colin le va a tocar compartir protagonismo con su Ford Focus RS WRC en la nueva edición de su juego de rallies. Los desarrolladores del juego están poniendo una gran atención en el apartado técnico, y para probarlo basta con que os demos un dato: ¡13.000 polígonos sólo para el vehículo! Imaginad: en **Colin 2.0** se utilizaron 800... Pero más interesante que los datos técnicos, es saber que ya sabemos las consolas en las que va a aparecer esta esperadísima secuela: serán Xbox y PlayStation 2, y saldrán a finales de 2002. ¡Ya podéis marcar el calendario!



Según se prevé, Xbox no dará beneficios hasta el año 2004

Microsoft calcula sus pérdidas, y Nintendo se frota las manos

Según un famoso analista de Wall Street, de esos a los que le gusta calcular cifras hasta cuando duermen, "Microsoft perderá alrededor de mil millones de dólares hasta el año 2004, en el caso de que el producto obtenga un éxito razonable, como está previsto". Pues vaya. Y es que, por lo visto, el problema se encuentra en los componentes de esta consola, que tienen un coste muy elevado, situando a cada unidad en torno a casi 400 dólares (cerca de 80.000 ptas.), aunque estas pérdidas suelen compensarse después con la venta de los juegos.
Sin embargo, la otra cara de la moneda la encontramos en Nintendo, que espera obtener con Game Boy Advance unos mareantes ingresos de unos 51 billones de yens (¡más de 75.000 millones de ptas.!). Precisamente, este éxito se debe a la reducción que han logrado en el coste de los componentes de la consola, con lo que esperan aumentar sus beneficios casi desde el primer momento.

Los Resident Evil no serán los únicos títulos que Capcom programará para la consola de Nintendo

CAPCOM SEGUIRÁ PROGRAMANDO PARA GC, PERO TAMBIÉN PARA PS2

Los chicos de Capcom están que lo tiran. Por si acaso no se habían marcado ya un tanto con la conversión de toda la saga **Resident Evil** para GC, fuentes japonesas han confirmado un nuevo proyecto en marcha. El título provisional es **Cas Ra**, y parece que va a mezclar géneros tan interesantes como la acción y la aventura, aunque como está en una fase muy temprana de desarrollo, todavía no tenemos imágenes para mostraros.
Sin embargo, como ya os dijimos, el acuerdo entre Nintendo y Capcom no abarca a todos los juegos de la compañía japonesa, y esto ha quedado confirmado con el anuncio de un nuevo juego de coches para PS2. Se trata de **Auto Modellista** (vaya nombrecitos) un juego con gráficos cell-shading que permitirá personalizar y mejorar los vehículos, todos reales. Cuando lo probemos os contamos qué tal es.



Auto Modellista: ¡Oye, un juego de coches con gráficos de dibujos animados!



Auto Modellista: Este juego pretende ser como «Gran Turismo», en plan simpaticón.



www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial ***Peugeot 206*** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO
PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas,
personalizado para rallies.
Visto por última vez en
boxes del Rally de Córcega.
Urge encontrarlo, necesito para trabajar.

Se gratificará.

Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO PEUGEOT 206 Preguntar por Sr. Grönholm +34 987 321 421

PlayStation 2

WRC
WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP

evolution
studios



El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com



Terminator llega a PlayStation 2

¡Sayonara, baby!

Mientras esperamos a que Arnie se decida de una vez a darnos un **Terminator 3**, todos aquellos que tengan una PS2 podrán disfrutar de nuevas aventuras en el apocalíptico mundo de John Connor. Infogrames se ha hecho con los derechos de esta importante licencia y no piensa dejar que siga acumulando polvo en un rincón.
El juego estará ambientado justo antes de la primera película, en el año 2029. Entraremos a formar parte del grupo de resistencia de John Connor, para acabar con la amenaza para la humanidad que supone Skynet.
El jugador podrá controlar a varios miembros del equipo de Connor, y habrá que cumplir un montón de misiones con el objetivo final de lograr enviar a alguien al pasado a proteger a Sarah Connor.También habrá multijugador, aunque todavía falta por confirmar en qué consistirá.
Y ojo, porque aunque la única versión confirmada es la de PS2 es probable que se anuncien otras plataformas.



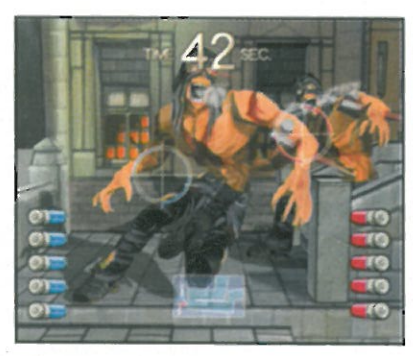
Sarah Connor está en peligro... ¡al ataqueee!



Los robots terminator vuelven a la carga.

Los juegos de pistola, en el punto de mira de PS2 y Xbox

Llegan Gun Survivor 3 y The House of the Dead 3



¿Zombies en cell-shading en The House of the Dead 3? Habrá que acostumbrarse...

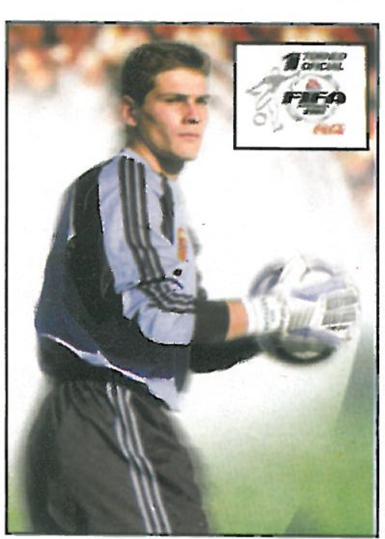
Vaya notición para los amantes de los juegos de pistola: Por un lado, **The House of the Dead 3** está siendo desarrollado por Sega para Xbox, y por primera vez mostrará gráficos en plan dibujos animados. Y por el otro, Namco no se ha dormido, y ha hecho público el anuncio de **Gun Survivor 3: Dino Crisis**, la tercera parte de la saga, en la que por fin dejamos en paz a los zombies y nos las vemos con enormes dinosaurios. Ya sabéis, no guardéis la G-Con 2, porque le vais a dar buen uso. Por cierto, está previsto que ambos lleguen a sus respectivas consolas en septiembre de 2002.

GANADORES CONCURSO OCTUBRE

CONSOLA DREAMCAST	
Alfredo Campazas García	León
CONTROLLER (DC)	
Antonio Morro Rivas	Baleares
Cristian Molina Tena	Barcelona
Javier Martín Pérez	Barcelona
Jesús Escobar Castillo	Barcelona
Moisés Muñoz Molina	Ciudad Real
José Mª Orozco Gómez	Huelva
José Mª Mayoral Domínguez	La Coruña
Eduardo Galián Orta	Madrid
Juan L. Garrido Trejo	Madrid
Carlos M. Valero Rubiales	Málaga
Mª Carmen Parrado Montes	Málaga
Javier López López	Orense
Eduardo M. González Morales	Tenerife
Javier Viñuela Galarraga	Vizcaya
Arturo Abellán Del Río	Zamora
JUEGO OUTTRIGGER	
Francisco Fernández Miranda	Madrid
José D. Vilanova López	Valencia
Higinio Rubio Osteso	Valencia
Pablo A. Herrero Muñoz	Valladolid
Christopher Arenas LaHuerta	Zaragoza
VISUAL MEMORY (DC)	
Manuel Herruzo Sánchez	Albacete
Oscar Jaén Serrano	Alicante
Alejandro M. González Pajuelo	Badajoz
Miguel Gázquez Montesinos	Baleares
José M. Moray Rubiales	Cádiz
Sergio Martínez Fortea	Castelló
Manuel Palomino Navas	Ceuta
Denís Andrés De Sousa	Guipúzcoa
José A. Martínez Quintero	Málaga
Francisco Bru Romero	Málaga
José Bueno Horcajadas	Melilla
Joaquín A. González Guerrero	Murcia
Rubén Rodríguez González	Palencia
Paulo Riasco Silva	Valladolid
Koldo Calvo Aranzábal	Vizcaya

Electronic Arts y Coca-Cola organizan el Primer Torneo Oficial de EA Sports FIFA 2002

¡Sé el mejor y gana 100.000 pesetas!



Ya podéis inscribiros en este torneo ideado por EA y patrocinado por Coca Cola, en el que todos competiréis con otros jugones para ver quién es el que gana en un partido a **FIFA 2002**. El tiempo de juego es gratuito, pero es necesario pagar 500 pesetillas en concepto de inscripción. Lo que sí es jugoso es el premio: cien mil pesetas y una súper copa (nos referimos a un trofeo, no que te inviten a beber, hombre). Además, la foto del ganador aparecerá en las instrucciones del siguiente juego de fútbol de la compañía. Para saber las fechas, visitad la web **espana.ea.com**.

Internet on line

EL SERVICIO SEGANET YA NO ES GRATUITO

El servicio de juego online SegaNet, que es el que utilizan los usuarios japoneses desde hace ya unos meses para jugar en red a través de su Dreamcast, se ha convertido en un servicio de pago desde el pasado 1 de Noviembre de este mismo año.
De modo que, a partir de ahora, aquellos que jugaban a Phantasy Star Online en Japón de forma totalmente gratuita, ahora tendrán que pagar unas 1.750 ptas. al mes para poder continuar con sus partidas.

NAMCO TE CONECTA A LA RED

Bueno, mejor dicho, conecta a la Red de Redes a los japoneses, porque la compañía nipona acaba de abrir en aquellas tierras su primer "Namco Internet Café". Se trata de un local en el que los visitantes pagan 300 yenes (cerca de 500 ptas.) por varios servicios: pueden conectarse a Internet a alta velocidad, ver televisión por cable, y otras cosas mientras aprovechan para pedir algo de comer (o beber, claro), y encima durante las 24 horas del día. ¡Qué pasada!

Estás Solo. Con Quien-Tú-Ya-Sabes.



Sé Harry Potter. Disfruta ahora del videojuego.





Y LA PIEDRA FILOSOFAL.

UNA AVENTURA DIFERENTE PARA CADA PLATAFORMA















GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM GAME BOY COLOR



TM

WWW.HARRYPOTTER.COM WWW.EAGAMES.COM

NUEVOS VOLANTES CON FORCE FEEDBACK

Desde que «GT3» se puso a la venta, los volantes con tecnología Force Feedback (diferente resistencia en las curvas) han empezado a crecer "como setas" en el catálogo de PS2. Este mes, Acclaim y Thrustmaster nos ofrecen las últimos volantes, avalados por las escuderías McLaren y Ferrari.

Un volante como el de David Coulthard

El nuevo volante McLaren incluye Force Feedback

La última versión del McLaren Steering Wheel es el único volante con palanca de cambios y freno de mano que incluye Force Feedback. Además, al conectarse al puerto de serie de PlayStation 2 es el primero compatible con PSOne, por lo que las **15.490 ptas** de su precio pueden ser la mejor inversión, si aún conservamos un buen catálogo de juegos de coches para la 32 bits. Eso sí, su construcción es algo frágil y el sistema de anclaje a la mesa no es del todo fiable.

Pues en mi casa tengo un Ferrari

Thrustmaster también se apunta a la resistencia en los giros

Construido a partir del Ferrari Modena 360 racing wheel, Thrustmaster nos ofrece un volante con conexión USB que cuenta con cambio de marchas secuencial, pedales de acelerador y freno, una construcción inmejorable y,por supuesto, force feedback. Este volante se vende, junto al sensacional «F1 2001» de EA al precio de **29.900 ptas** y es la mejor alternativa que se puede encontrar al GT Force, que se vende junto a «Gran Turismo 3».



"Piques" multijugador en PS2

Los multitap más competitivos del mercado

Ahora que se acercan las Navidades y que estaréis deseando que vengan los primos a casa para darles una lección de «Pro Evolution Soccer» en vuestra recién estrenada PS2, nada mejor que hacerse con uno de estos multitaps, que permiten emocionantes partidas entre 4 jugadores. X Tecnologies y T-Trix parecen haberse puesto de acuerdo en lanzar a la vez y al mismo precio (**4.990 ptas** cada uno) sendas alternativas al multitap oficial de Sony , y los dos con idéntico resultado: calidad excelente y un precio muy ajustado (casi 3.000 ptas menos). Eso sí, para encontrarlos tendréis que visitar las tiendas especializadas.

T-Trix se apunta al diseño del multitap oficial, aunque sea un poco más grande.

X Technologies cuenta con un gran multitap.

Me paso el día bailando

Panther pone a la venta una alfombrilla dactilar

Por mucho que os vayan los juegos musicales, seguro que tras un par de partidas en la alfombrilla necesitáis un descanso. Por suerte Panther ya ha pensado en vuestros doloridos pies, y ha puesto a la venta una alfombrilla en miniatura ¡Para jugar con los dedos! De momento se puede encontrar en Hypnosys, y su precio es de **2.390 ptas**, qué menos por salvar nuestros tobillos.



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

VOLANTES	PISTOLAS	PADS DE CONTROL	TARJETAS DE MEMORIA
DC **THRUSTMASTER 2** Muy robusto 10.990 Ptas	 **PELICAN STINGER** La más completa N.D. Ptas	 **DREAM CONTROLLER** El más cómodo 4.690 Ptas	 **SEGA VMU** Con pantalla LCD 4.490 Ptas
 **SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas	 **BLAZE FALCON** INCLUYE mira láser 8.490 Ptas	 **UPXUS DOUBLE SHOCK** Precio irresistible 2.990 Ptas	 **PELIKAN 4 MEGAS** Megas sin comprimir 3.990 Ptas
 **GT FORCE** Con Force Feedback 26.990 Ptas (+GT3)	 **GUN CON 2** La pistola oficial 5.490 Ptas	 **DUAL SHOCK 2** Máxima fiabilidad 4.990 Ptas	 **SONY MEMORY CARD** Garantía oficial 6.490 Ptas
 **TOP DRIVE 429** Buen manejo 8.490 Ptas	 **NO DISPONIBLE**	 **N64 CONTROLLER** El primer analógico 4.990 Ptas	 **MEMORY PAK** Barata y suficiente 2.990 Ptas



¿Te mola llamar gratis?
NESCAFÉ Mix y UNI2 te regalan 500 pelas para que llames desde el teléfono que te dé la gana: móvil, fijo o cabina.
Envía este cupón más dos etiquetas de NESCAFÉ Mix al apartado de correos 798, 08080 Barcelona y recibirás tu tarjeta Universal UNI2 cargada con 500 pelas. Y cuando la tengas sigue enviando etiquetas. Por cada dos que envíes te la recargamos con 500 pelas más para que puedas seguir llamando desde el teléfono que quieras. Ya sabes, con NESCAFÉ Mix, o todo, o nada.
www.otodonada.com
O TODO, O NADA
Tarjeta Universal
UNI2
NESCAFÉ
CACAO + CAFÉ
mix
Promoción válida hasta 30-06-2002, sólo en territorio nacional. Bases protocolizadas ante notario.
POR FAVOR, ESCRIBE TUS DATOS CON MAYÚSCULAS
Nombre
1er apellido
2º apellido
Sexo V M
Domicilio
Número
Piso/Puerta/Escalera...
Localidad
Código postal
Provincia
Teléfono
Teléfono móvil
Fecha de nacimiento
E-mail
A fin de proporcionarte información sobre nuestras actividades, nos permitiremos incorporar tus datos al fichero Corporativo de Nestlé España, S.A. Si no lo deseas, indícalo con un X en esta casilla ☐. Tienes derecho a acceder a dicho fichero y a rectificar y cancelar tus datos dirigiéndote a Nestlé España, S.A., Apdo. de Correos 1404, 08080 Barcelona.
Si eres menor de 18 años, debes tener la autorización de tus padres o tutores para facilitarnos tus datos.
Firma y NIF de tu padre y tu madre o tutor:
DATOS DE TU PADRE Y TU MADRE O TUTOR:
Nombre y apellidos del padre
Nombre y apellidos de la madre



¡¡YA TENEMOS LA VERSIÓN DEFINITIVA!!

Por fin lo tenemos. Ha sido necesario viajar a los Estados Unidos para hacerse con una de las primeras unidades de «Metal Gear Solid 2» que se han puesto a la venta en todo el mundo, pero el juego más esperado del milenio ha caído ya en nuestras manos y, después de jugar como locos las primeras 5 horas de «Sons of Liberty», os podemos asegurar que el resultado final supera con creces nuestros mejores sueños.

LAS FECHAS DE LANZAMIENTO:
- USA: 13 de Noviembre
- Japón: 29 de Noviembre
- España: 22 de Febrero

Esto es acción, los demás son sólo juegos

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



La primera parte del juego es muy parecida a la que vimos en la demo. Se desarrolla en el barco, aunque es mucho más extensa, con nuevos lugares que visitar y más personajes.

Desde que vimos las primeras imágenes de «Sons of Liberty» en el E3 de 2000, no hemos parado. Cada vídeo con nuevas imágenes, cada pantalla con un personaje desconocido, la banda sonora, cualquier novedad ha sido motivo de noticia. Pero al final ha llegado la recompensa: «Metal Gear Solid 2» ya está en la calle en el mercado norteamericano y, aunque en España no estará a la venta hasta principios del año que viene, nosotros ya os podemos contar lo qué nos ha parecido el juego más importante del milenio.

Ya os lo adelantamos: lo mejor de «MGS 2» no son sus gráficos ni la nueva historia, lo mejor es que se "vive" como la primera parte, vamos, que mientras estábamos jugando nos tenían que recordar de vez en cuando que no éramos miembros de Fox Hound y que no hacía falta que nos anudásemos una cinta a la cabeza.

Nada más conectar nuestra PS2, los títulos de crédito ya nos ponen en situación. No, no os estamos hablando de la secuencia del puente George Washington (ésa en la que Solid Snake se lanzaba sobre un barco al principio de la demo) sino de una "intro" completamente nueva, formada por diferentes escenas del juego: explosiones, nuevos movimientos y secuencias de vídeo, que aparecen, como si se tratase de un trailer, mientras leemos los títulos de crédito.

UN BARCO MUCHO MAYOR

Ahora pensaréis que, como ya conocéis el barco por la demo, todo es coser y cantar. Pero mucho cuidado porque en cuanto atravesamos la primera puerta, empiezan las sorpresas ¡se nos ha empañado la pantalla! Y encima, las escaleras que antes estaban bloqueadas, nos permiten recorrer casi el doble de estancias. Así pues, no nos extraña que, en total, el barco (donde se supone que los marines transportan el ➤



SNAKE

Solitario, fanfarrón y un auténtico fiera con las chicas, Solid Snake casi no ha cambiado desde que protagonizó el juego de PlayStation. Bueno, se ha dejado el pelo largo y barba de tres días, pero conserva el sentido del humor y sus extraordinarias habilidades para el combate. Una vez más, le toca enfrentarse en solitario a una situación de crisis, aunque cuente con nuevas habilidades y el equipo más sofisticado de Fox Hound.



El barco es mucho mayor de lo que vimos en la demo, ya que podemos acceder a las bodegas, antes bloqueadas por unas cajas.



Snake puede ahora disparar en la perspectiva subjetiva, de forma que puede apuntar a determinadas partes del cuerpo de los enemigos.

LA SENSACIÓN DE JUGAR A «MGS 2» ES LO MÁS INTENSO QUE HEMOS PROBADO EN UNA CONSOLA. TRAS UN PAR DE HORAS, CASI SENTIMOS LO MISMO QUE SNAKE, GRACIAS A LA GENIAL AMBIENTACIÓN.

Metal Gear Ray) ocupe casi un tercio del juego (más o menos unas 3 horas de juego real, contando las secuencias de vídeo).

A los 10 minutos de juego ya podemos disfrutar del primer "golpe" de humor que Kojima nos ha regalado: un "reencuentro" de infarto con uno de nuestros peores enemigos del juego de PlayStation, Vulcan Raven. Pero no conviene perder la concentración, porque la próxima vez no será tan fácil: el barco está vigilado por cientos de centinelas.

Para conseguir dar esquinazo a todos los guardias (nosotros lo hicimos sin disparar un solo tiro) lo mejor es probar las nuevas habilidades de Snake: descolgarse por una barandilla, arrojar a los enemigos por la borda y, por si acaso, apuntar a bombillas y extintores para que nos ofrezcan cobertura. Pero ¡ay de nosotros! no contábamos con llegar desarmados a la cubierta superior, donde tiene lugar el primer enfrentamiento del juego ¿dónde diablos estará la pistola de balas?

No os pongáis nerviosos. Una de las nuevas habilidades de Solid Snake es el disparo en primera persona, de modo que los proyectiles causan diferentes daños si acertamos en la cabeza , en el pecho o en las manos de los terroristas. Hála, apuntad a la cabeza y no habrá enemigo que tarde... en quedarse dormido, porque nuestra primera pistola es una Beretta 92 modificada para lanzar dardos sedantes. Por si acaso, también podéis investigar otras utilidades del arma (tirar un cargador vacío para despistar, hacer explotar cargas a distancia, etc)

DE VUELTA A LA BODEGA, Y PARA COLMO A OSCURAS

Después de vernos las caras -al más puro estilo Matrix- con Olga Gurlukovic, y de paso conseguir una pistola de 9mm con balas de verdad, comienza la parte "desconocida" de «Sons of Liberty». El escenario sigue siendo el mismo, solo que, por si nos habíamos acostumbrado al alucinante efecto de las sombras en tiempo real (por el que podíamos ser detectados), ahora nos toca recorrer, linterna en mano, unos



En esta nueva aventura también habrá momentos en los que a Snake le tiemble el pulso. Ya sabéis cuál es la forma de solucionarlo.



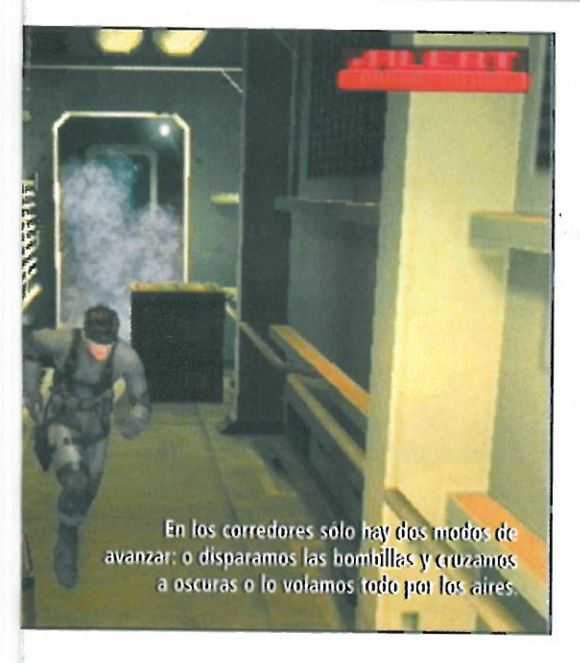
DETALLES

Como sucedía con el juego de PlayStation, Kojima ha vuelto a abarrotar el juego de pequeños detalles, bromas muy divertidas (como los pósters de las tías buenas que vimos en la demo o las reacciones de los soldados), cómplices guiños a la aventura anterior o a otros juegos de Konami y un largo etcétera. Por supuesto, no os vamos a desvelar estas sorpresas, pero ya os adelantamos que son aún más curiosas e impactantes que en el primer «Metal Gear». Este Kojima es un auténtico cachondo mental.



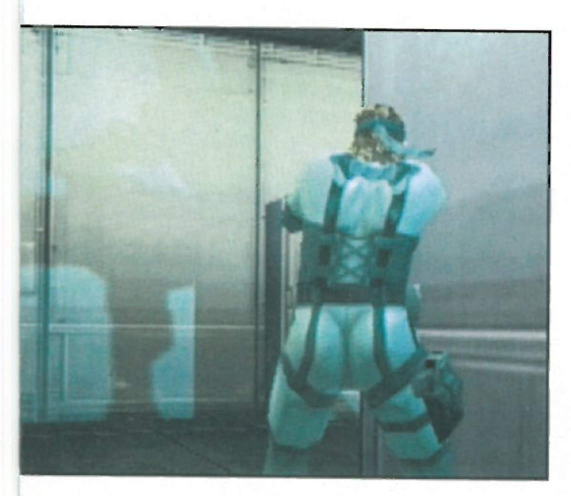


Atravesar una bodega llena de soldados es uno de los momentos más intensos del juego. Todo depende de fijarse muy bien dónde se pisa, y correr cuando se apague la luz.



En los corredores sólo hay dos modos de avanzar: o disparamos las bombillas y cruzamos a oscuras o lo volamos todo por los aires.

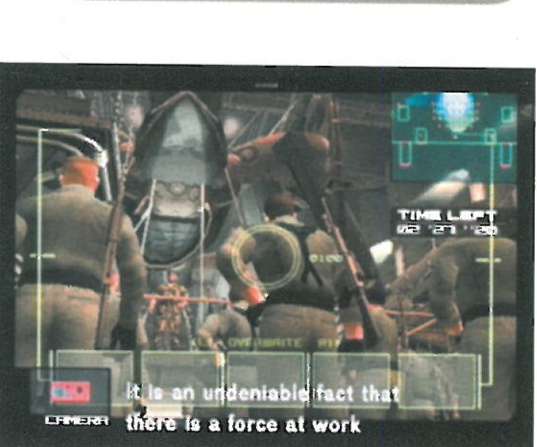




EFECTOS

Aunque Kojima insiste en que el juego sólo explota el 50% de las capacidades de la consola, la verdad es que nosotros no paramos de alucinar con lo elaborado de algunos efectos visuales. Por ejemplo, el agua se comporta "como en la realidad", dejando gotas en nuestras gafas de buceo, salpicándonos con la lluvia, distorsionando la imagen cuando estamos casi sumergidos...aún estamos boquiabiertos.





pasadizos casi a oscuras. ¿Os habíais pensado que todo iba a resultar tan sencillo? Pues los terroristas son, cada vez más inteligentes -y además cuentan con sus propias gafas de visión nocturna- de modo que ha llegado el momento de ponerse a pensar en nuevas "jugarretas" para superar a los centinelas. Por si acaso, no está de más que vayamos comprobando si cabemos en un armario, y de paso "liberar tensiones" con las estupendas muchachas de las fotos que hay en algunas taquillas.

Esperad un momento, Otacon, nuestro "pepito grillo" particular, nos acaba de encargar nuestra primera misión. ¡Tenemos que sacarle unas fotos al Metal Gear Ray que viaja en la bodega! Y esta es una de las novedades más importantes respecto al primer juego, pues aunque «Metal Gear 2» mantiene una historia más o menos lineal, en cada nivel nos encontramos con pequeñas submisiones que cumplir. Afortunadamente no encontraremos ninguna dificultad para manejar los nuevos "gadgets" de Fox Hound, ya que se controlan igual que los prismáticos o la pistola, en perspectiva subjetiva.

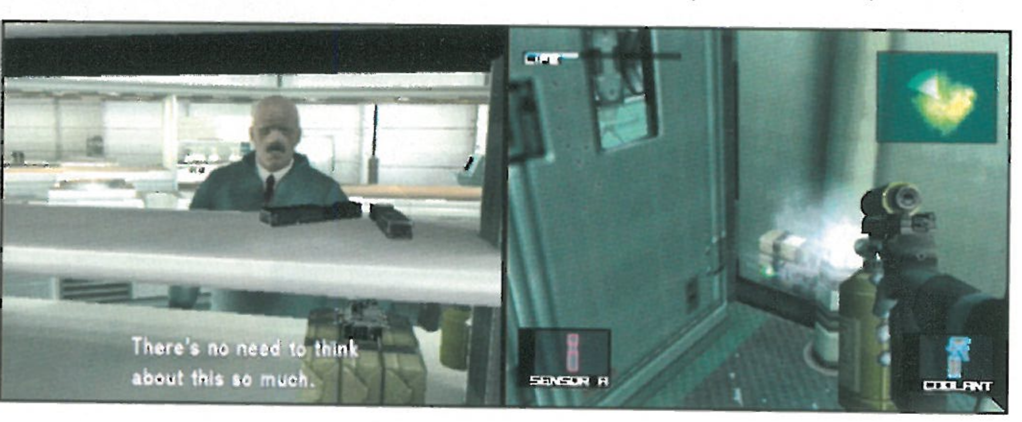
SAFARI FOTOGRÁFICO

El caso es que eso de llevar una cámara con el resto del equipo nos ha "picado" la curiosidad. Bueno, no debe ser muy difícil llegar a los contenedores, sacar las imágenes y enviarlo todo por ordenador. Pero, como siempre, hemos elegido el peor momento: en la bodega hay cerca de 300 soldados enemigos (mucha atención porque no hay dos caras iguales) escuchando un discurso del general, ¿cómo pasamos ahora? Lo primero es no hacer ningún ruido (poniendo mucha atención en el tipo de suelo por el que caminamos) y aprovechar los cambios de diapositiva -están viendo unas proyecciones- para correr en la oscuridad. Eso sí, si nos descubren, no tendremos la oportunidad de huir, como en el resto del juego: estaremos acabados.

Las ventaja de ser Fox Hound es que uno está preparado para todo, así que con un poco de suerte -y antes de que acabe el discurso, que dura más o menos cuatro minutos- tenemos las fotos de la máquina: una de frente, otra en

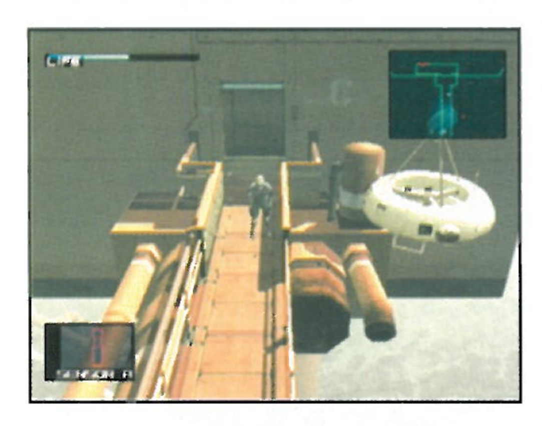
SUB-MISIONES

¡Esto sí que mola! Aunque «Metal Gear 2» tiene un argumento bastante claro, el desarrollo no es tan directo como en el juego anterior, sino que está interrumpido por pequeñas submisiones, como tomar fotografías del Metal Gear Ray o desactivar las bombas (con un spray congelante) que los Sons of Liberty han ido colocando por toda la base. Gracias a estos objetivos secundarios podemos conseguir armas o aprender a utilizar habilidades fundamentales para llegar al final de la aventura.



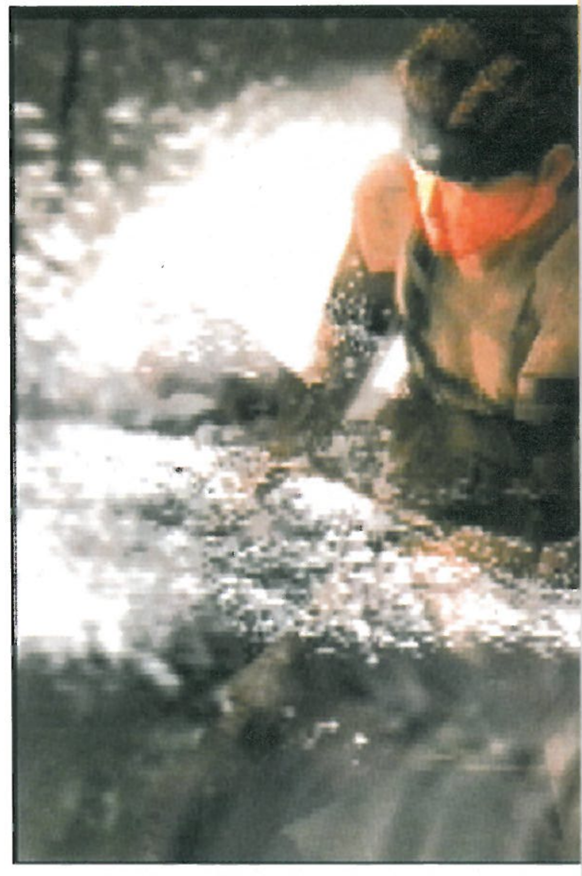


EL APARTADO VISUAL ES ALUCINANTE, E INCLUYE LOS MEJORES EFECTOS DE AGUA, EXPLOSIONES, VAHO Y LUCES EN TIEMPO REAL QUE PODÁIS IMAGINAR.





Los terroristas cuentan con todos los medios imaginables. Armas, la última tecnología y hasta un Harrier se interponen entre nosotros y el Metal Gear.



que sea vea el logo de los marines, y dos de perfil. "Otacon, sácame de aquí".

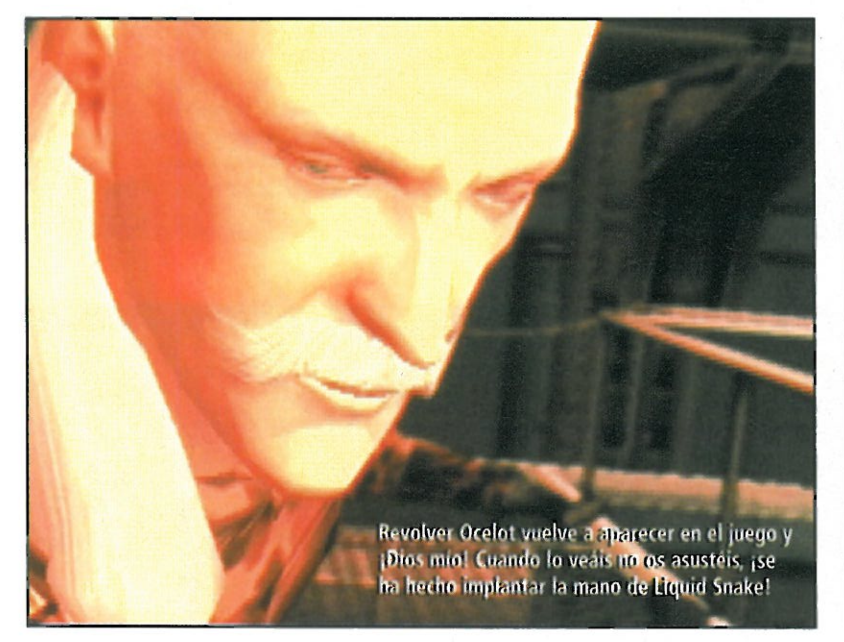
Os aseguramos que a nosotros casi nos da un infarto cuando alguno de los soldados estornudaba o daba cabezadas porque se quedaba dormido, menos mal que somos de las fuerzas especiales que si no...

¿QUIÉN ES ESE MISTERIOSO PERSONAJE?

Después de una alucinante secuencia de vídeo, en la que podemos ver cómo Revolver Ocelot secuestra el mastodóntico Metal Gear, llega el momento de salir pitando del barco, entre otras cosas, porque todo el mundo se ha puesto a disparar, y además el agua está entrando por una fisura en el casco. Esto sí que es bucear bien. En cuanto salimos del agua (con unas gotas sobre las gafas de bucear que quitan el hipo por lo bien hechas que están) nos damos cuenta de que nuestro personaje va vestido de un modo raro... ¡pero si no es Solid Snake!

Nuestra misión es tan arriesgada que el gobierno ha decidido enviar a un segundo Fox Hound por si las cosas salen mal. Su nombre es Raiden y prácticamente tiene las mismas habilidades que el protagonista. Es la primera vez que Snake cuenta con la ayuda de otro miembro de la organización, con lo que el encuentro puede ser explosivo. ¿Cómo reaccionará Snake ante este intruso? Ya lo veréis, ya.

El segundo escenario es una especie de plataforma "petrolífera" por la que patrullan los soldados rusos que han secuestrado el Ray,

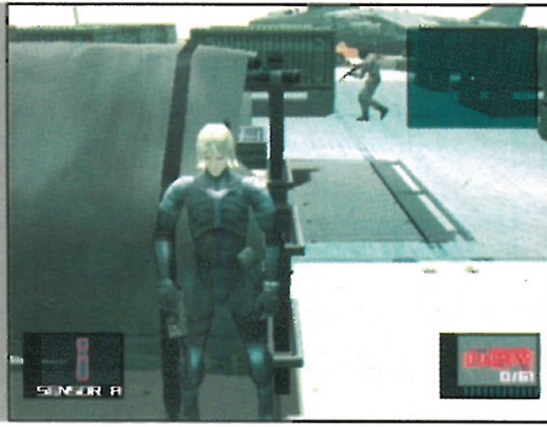


Revolver Ocelot vuelve a aparecer en el juego y ¡Dios mío! Cuando lo veáis no os asustéis, ¡se ha hecho implantar la mano de Liquid Snake!



RAIDEN

Pero ¿es que las sorpresas no terminan nunca? Aquí tenéis las primeras imágenes del segundo protagonista de «Metal Gear 2». Se llama Raiden y es un Fox Hound (las fuerzas especiales de las que también forma parte Snake) y como tal, cuenta con sus mismas habilidades y equipo. Eso sí, esta es una de sus primeras misiones, así que se le nota un poco "despistado", suerte que Solid Snake esté ahí para darle fuego de cobertura en los momentos más "delicados".







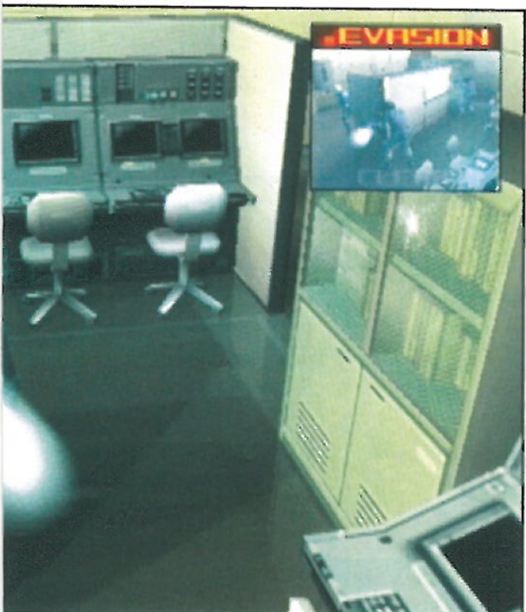
Una de las secuencias más emocionantes se produce cuando Snake tiene que salir pitando del barco. El efecto del agua inundando las estancias es de lo más alucinante



TÁCTICAS REALES

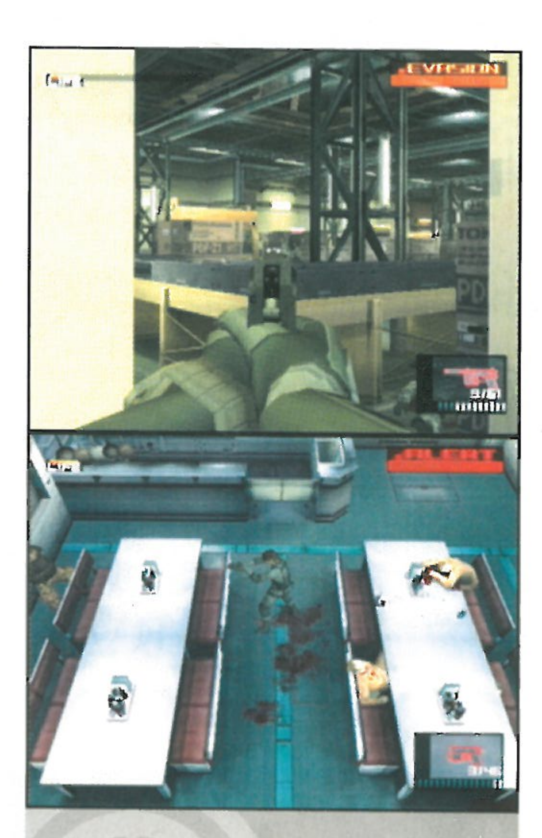
No es muy normal que los enemigos de un juego sean tan inteligentes como para coordinar sus acciones, pero «MGS 2» no se queda en eso. Las tropas terroristas han "aprendido" tácticas militares (como el lenguaje por signos, las emboscadas o evitar el fuego cruzado) vamos, que cuentan con casi tantas posibilidades de actuación como nuestro personaje, aunque siempre encontramos algún modo de darles esquinazo.

EL CLIMAX QUE TIENE LUGAR CUANDO SE ENCUENTRAN TODOS LOS IMPLICADOS EN LA BODEGA DEL BARCO, MARINES, RUSOS, SOLID SNAKE Y EL PROPIO METAL GEAR, ES INSUPERABLE.





Las gafas de visión térmica, que conseguimos nada más acabar con Olga, ayudan a evaluar las tropas dentro del barco, aunque dificultan el disparo.



ESCENARIOS

En esta toma de contacto con la versión definitiva del juego, sólo hemos avanzado unas 5 horas. Después de abandonar el barco en el que se desarrollaba la demo, Snake se traslada a una base petrolífera, muy grande y detallada. A estas alturas de juego todavía no nos hemos enfrentado a ningún enemigo final, pero ya nos han confirmado que la duración total estará cerca de las 15 horas, casi el triple que el juego de PlayStation.

pero a más de uno le sonarán los primeros niveles (cajas almacenadas al lado de una entrada submarina, con un ascensor al fondo... lo adivinasteis, igual que en «MGS»). Total que en cuanto damos los primeros pasos nos encargan nuestra segunda misión: desactivar bombas.

MALDITAS GAVIOTAS

Como cada bomba está situada en una de las plataformas que forman el complejo, ahora tenemos la oportunidad de comprobar el increíble grado de detalle con que se han recreado todas las estancias. Ni con un decorador profesional.

Para haceros una idea, basta echarle un ojo a las gaviotas: mientras nos movemos por la superficie no se atreven a posarse en la plataforma, pero en cuanto nos descuidamos, se adueñan de una barandilla y comienzan a hacer "sus necesidades" por todas partes. Además de una guarrería, tenemos que andarnos con ojo porque si pasamos corriendo (apretando a tope el stick analógico) sobre una de estas zonas "bombardeadas", nos resbalamos y delatamos nuestra posición, y ya sabéis lo que pasa: a correr hasta un lugar seguro. Afortunadamente contamos con un detector de bombas C4 y un spray para congelar detonadores (que se suman así a "viejos conocidos" como la Socom, el PSG sniper rifle y todo tipo de explosivos) así que no tenemos nada que temer.

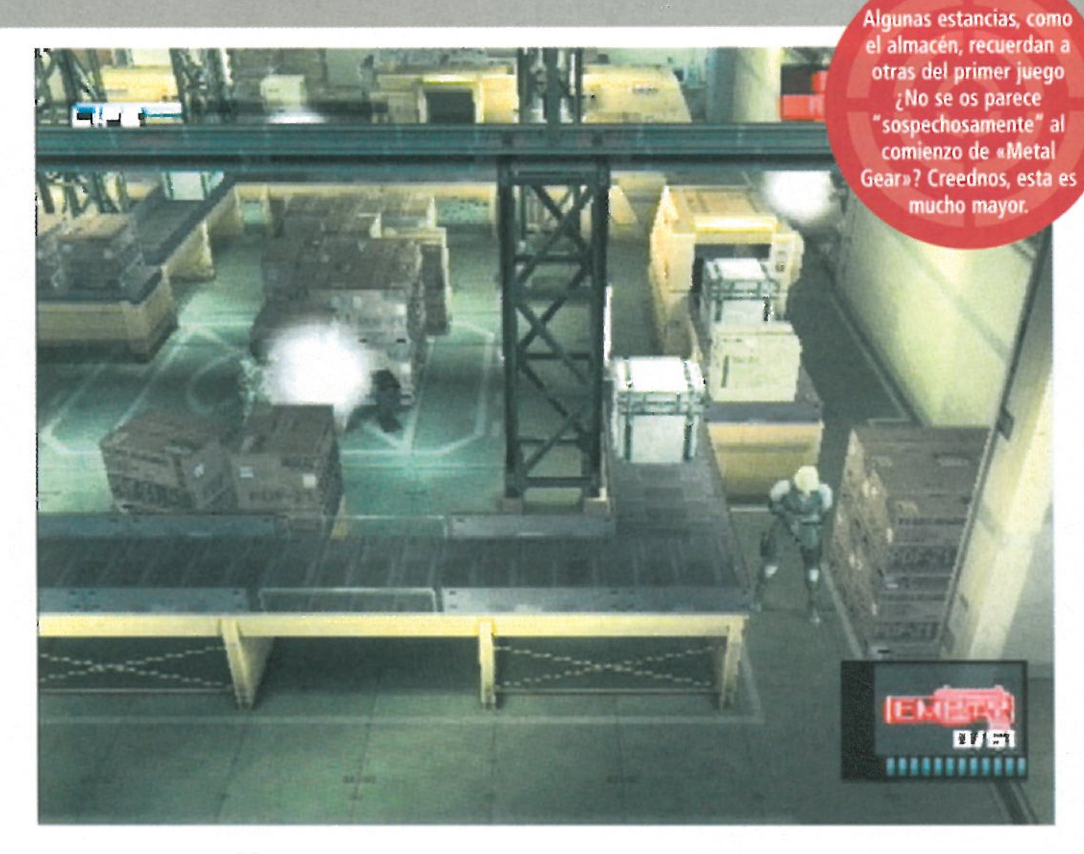
De repente, nos encontramos con otro de los detalles que más nos recuerdan al primer «Metal Gear Solid»: un pasillo lleno de cadáveres (y nosotros no hemos sido) que nos pilla por sorpresa y ¡zas! una sombra que nos pasa

por encima. Nosotros también habíamos pensado que sería cosa del ninja, pero no, esta vez nos hemos cruzado con un vampiro (con sus colmillos y todo) que, para colmo es uno de los enemigos más complicados del juego. Menos mal que en este primer encuentro hemos conseguido librarnos de él gracias a la ayuda de un desconocido: Iriquois Pliskin... que nos recuerda terriblemente a alguien, pero ahora no caemos. Ojalá sea capaz de librarnos de adversarios tan poderosos como Fortune (una belleza que empuña un cañón eléctrico de gran potencia) o de ése enemigo final en el que todos estáis pensando...

EL MEJOR JUEGO QUE HEMOS PROBADO NUNCA

Esto es básicamente lo que ocurre en las primeras 5 horas de juego, aunque como os podéis imaginar, no hemos entrado a fondo en la infinidad de detalles y pequeñas sorpresas que Kojima ha ido intercalando a lo largo del juego para no "destriparos" todo el asunto. Pero lo importante es que todo forma parte de un argumento "de película" en el que, como en la primera parte, todos los personajes tienen su propia historia. Y además es tan realista que sin darnos cuenta nos hemos "metido" en el juego de lleno (ya no hacemos ruido ni para levantarnos a beber agua).

En lo que se refiere a los apartados técnicos «Metal Gear 2» es indescriptible: los efectos en tiempo real, las expresiones de la cara y los interminables detalles de cada escenario nos han convencido de que nunca habíamos probado un juego tan completo. Estamos totalmente alucinados. Se trata de uno de esos juegos en los que no paras de pensar en todo el día, si no es porque estás jugando es porque planeas cómo pasar ése sitio en el que has salvado la partida. Te absorbe como no lo había hecho ningún juego hasta ahora, y mira que han pasado auténticas obras maestras por nuestras manos. Una experiencia inigualable, definitivamente el mejor juego de la historia. ¡Que salga ya!

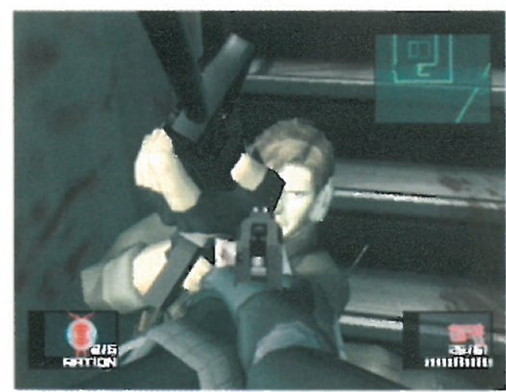


Algunas estancias, como el almacén, recuerdan a otras del primer juego ¿No se os parece "sospechosamente" al comienzo de «Metal Gear»? Creednos, esta es mucho mayor.

DESPUÉS DE JUGAR CERCA DE 5 HORAS A LA VERSIÓN DEFINITIVA DE «MGS 2» ESTAMOS CONVENCIDOS DE QUE NUNCA HABÍAMOS EXPERIMENTADO NADA IGUAL, Y LO MEJOR ES QUE AÚN NOS QUEDA POR VER CASI TODO EL JUEGO.



Para cruzar entre plataformas, tenemos que jugarnos el tipo por una pasarela vigilada por helicópteros.



Mucho cuidado con Iriquois Pliskin, un "sospechoso" que vaga por el segundo nivel con oscuras intenciones.



VAMPIRO

Esto me suena: paredes manchadas de sangre, un personaje misterioso al que casi no se le puede ver.. no es que haya regresado el ninja, sino un vampiro dispuesto a acabar con todo el que se encuentre a bordo de la plataforma. Nosotros rezamos para no cruzarnos con él por los pasillos, porque con Vamp no valen crucifijos ni dientes de ajo, sino velocidad con el gatillo. Por si acaso, protegéos el cuello.



PRESENTA

HOBBY ESPECIAL PLAYSTATION 2

795 Ptas. - 4,78€

GUÍA DE COMPRAS PS2

GUÍA DE COMPRAS PLAYSTATION 2

LA GUÍA MÁS COMPLETA. 100% INDEPENDIENTE

REPORTAJE
CONSOLA, VIDEO-DVD, INTERNET... ¡DESCUBRE TODAS SUS POSIBILIDADES!

COMPARATIVA
PS2 FRENTE A SUS RIVALES: XBOX Y GAMECUBE

PERIFÉRICOS
EXAMINAMOS TODOS LOS ACCESORIOS DISPONIBLES

¡¡MÁS DE 100 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!!

METAL GEAR SOLID 2

TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE PS2



YA A LA VENTA

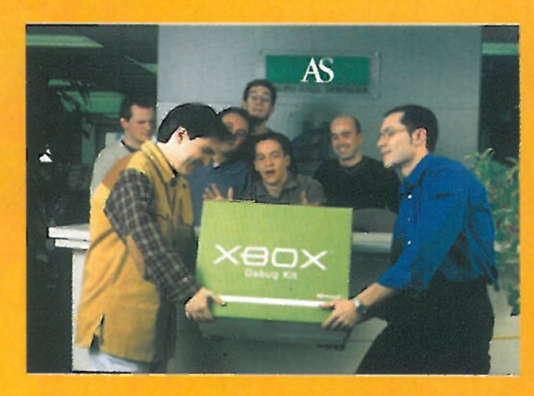
XBOX

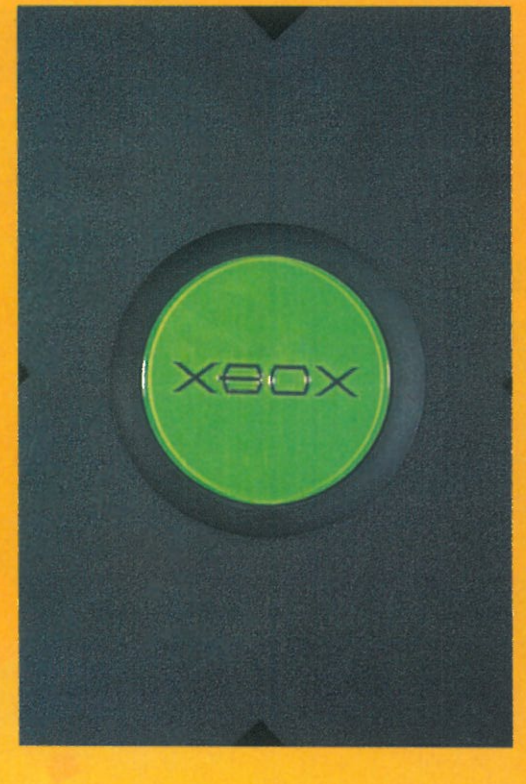
¡¡SOMOS LOS PRIMEROS EN TENERLA!!



Denominada por Microsoft como una "superconsola" , Xbox salió a la venta el 15 de noviembre en Estados Unidos, y a nuestro país no llegará hasta el 14 de marzo de 2002 con un precio aproximado de 80.000 pesetas. En Hobby Consolas hemos movido todos nuestros contactos para ser los primeros en tener una Xbox y lo hemos conseguido: aquí tenéis el primer análisis de esta esperada consola. ¿Merece realmente el precio que hay que pagar por ella? Leed...













Xbox. Llevábamos oyendo este nombre más de un año, desde que era tan sólo un rumor en Internet hasta que Microsoft nos invitó a su presentación oficial en Londres en marzo de este año. Desde entonces hemos tomado contacto con la consola en varias ocasiones, siempre bajo exhaustiva vigilancia y la mayoría de las veces con un prototipo entre manos. El mes pasado, finalmente, pudimos probarla en Cannes ya totalmente acabada, pero compartida con cientos de periodistas de toda Europa. Ahora, por fin, y no sin pocos esfuerzos por nuestra parte, hemos conseguido la primera Xbox de España, que acaba de aterrizar en nuestra redacción recién salida del horno de Microsoft. Viene en una caja enorme, por supuesto de color verde, con las letras "Xbox Debug Kit", o sea, que somos tan chulos que encima nos hemos hecho con una de las consolas que utilizan los desarrolladores para programar. ¡Bien! Bueno, pues cogemos unas tijeras, cortamos los embalajes y.... ¡tachaaaannnn! Ahí la tenemos. La sacamos de la caja y... ¡vaya, cómo pesa! ¡Y qué grande es! Empiezan las exclamaciones: "¡Jolines, pues eso no me cabe en mi aparador!" "Hombre, pues a mi me parece que si es tan grande, debe tener muchas cosas dentro...". "¿A ver el mando? Pues también es muy grande y aparatoso, pero habrá que ver cómo se comporta a la hora de jugar." Bueno, el caso es que diez minutos después, y tras pasar de mano en mano por toda la redacción, nos habían quedado claras dos cosas: que es muy grande y que pesa mucho. Xbox es la consola más enorme que jamás se ha creado, su aspecto recuerda al de un electrodoméstico tipo vídeo o DVD y es incluso más pesada de lo que parece a simple ►



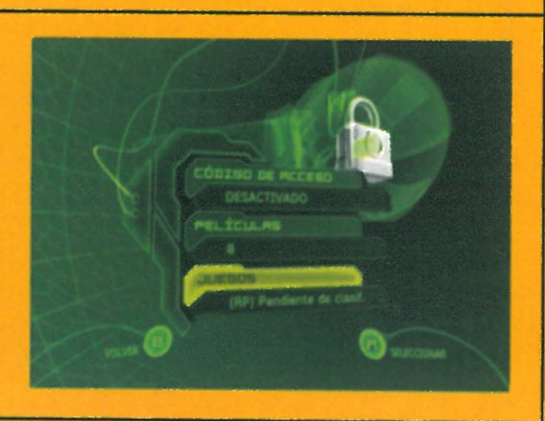
EL MANDO
¡Qué poderío, madre, qué poderío!

De nada sirven juegos buenos si no se pueden controlar bien, y por eso hemos sometido a muchas pruebas al mando de Xbox. Como podéis ver, no es precisamente "ergonómico", y su tamaño asusta la primera vez que lo vemos. Tiene dos joysticks (uno arriba a la izquierda y otro abajo a la derecha) con buen agarre para los pulgares, una cruceta analógica que nos ha parecido lo peor del mando, cuatro botones de colores y dos botones más para funciones muy específicas que a muchos les han parecido bastante incómodos. Por último, los dos gatillos inferiores, que no ofrecen ningún problema. Sin embargo, tras haber estado probando durante horas el mando de Xbox tenemos que reconocer que se juega muy bien con él. No hemos encontrado problemas para acceder con rapidez a los dos botones superiores, el control con los joysticks nos ha parecido muy fiable y la exagerada "corpulencia" del mando no ha resultado incómoda pese a estar varias horas seguidas jugando. Pero como veis en la foto, es "sensiblemente" más grande que los pads de PS2 y Game Cube. Parece que a los americanos les gusta todo grande.



EL DVD
Si quieres ver películas, compra antes el mando

Al igual que PS2, Xbox viene equipada con un DVD con capacidad de reproducir películas. Como ya os hemos dicho, la consola que tenemos en estos momentos en nuestro poder es para programar y probar betas de juegos, y no tiene activada la opción de reproducción de DVD, por lo que no os podemos decir todavía si la calidad es superior o inferior a la de PS2. Lo que es seguro es que no se va a poder usar el DVD si no compramos antes un mando a distancia especial cuyo precio rondará las 5.000 pesetas. En cuanto podamos probarlo –que será en unos días– os contaremos qué tal se ve y cómo anda en cuanto a opciones y manejo. Nuestra opinión es que Microsoft debería haberlo incluido junto a la consola.



LAS DIMENSIONES
¡Pero que "peaso" de bicho es esto, oiga!



Sin comentarios, que una imagen vale más que mil palabras. Es la consola más grande que hemos visto nunca, y para que os hagáis una idea más aproximada hemos colocado a PS2 y Game Cube encima, con este resultado (ejem).

	ANCHO	ALTO	LARGO
XBOX	265 mm	92 mm	320 mm
PS2	176 mm	76 mm	300 mm
Game Cube	150 mm	110 mm	161 mm



ASÍ NOS HA LLEGADO



El mismísimo Bill Gates vino a nuestra redacción a entregárnos la Xbox. Para chulos, nosotros.



Rubén dio dos pasos y pidió ayuda a David porque pesa que se las trae. Los demás, mirando.



Llega el momento de la verdad. Expectación antes de abrir la "cajita" y.... ¡Ahí está! Ya estábamos deseando inspeccionarla a fondo.



Roberto incluso se metió en la boca uno de los cables mientras Rubén echaba cuentas con la calculadora. ¿Tendrá dinero para comprársela?



Y el momento de la verdad: probar los juegos. "Pues es muy bueno" decía uno, "Pues es muy malo" decía el otro, y así estuvimos horas...

LA TARJETA ETHERNET

La llave para la diversión multijugador en Xbox



Similar a un módem, esta tarjeta interna sirve para conectar varias Xbox en red y montar partidas multijugador. Halo (como podéis ver en la imagen) viene preparado ya con esa opción, aunque no la hemos podido probar por razones obvias: ¡Sólo tenemos de momento una consola! La otra función que ofrece la tarjeta es la de conectarnos a Internet, pero no para navegar, sino para jugar con cientos de colegas. De momento no hay infraestructura de banda ancha en España como para hacerlo, ni los juegos que nos han llegado están todavía preparados para ello, aunque Microsoft aseguró que para Navidades de 2002 todo estaría listo. Al igual que con el DVD, ya tendremos tiempo de hablaros de este aspecto más adelante.

EL PROCESADOR Y EL CHIP GRÁFICO

El corazón de la consola, al descubierto

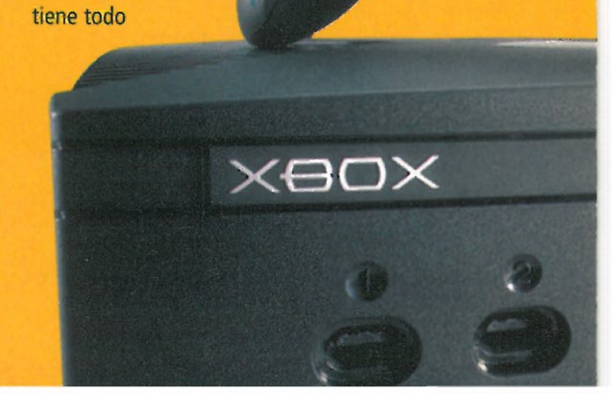
Intel, especialistas en procesadores para PC, se han encargado de crear un procesador de 733 Mhz. exclusivo para Xbox, aunque basado en la arquitectura de los Pentium III. Sobre el papel es el más rápido del mercado, excediendo incluso el doble de la velocidad del de PS2, y quedando 250 Mhz, por encima del de Game Cube. En cuanto al chip gráfico, es una versión también específica de la familia de chipsets G-Force 3, los últimos modelos creado por la compañía nVidia para PC, cuyos precios oscilan entre las 60 y las 80.000 pesetas. Junto al esperado antialiasing, es capaz de mostrar hasta cuatro texturas simultaneas, niebla volumétrica, sombreado pixel a pixel y luces en tiempo real de gran calidad. Además, permite una resolución máxima a través de un monitor de alta definición, de hasta 1920x1080 (lo normal en una consola es de 640x480). Tanto en Halo como en Munch's Oddysee hemos podido comprobar muchas de estas "virtudes".



vista. En fin, que lo más probable es que tengáis que llevársela a vuestro hermano pequeño o comprarle una carretilla para que la transporte. Y si pensáis comprarla cuando salga a la venta en marzo del año que viene ya podéis ir haciéndole hueco junto a la tele, porque no es precisamente igual de fácil de "colocar" que una Game Cube.

¿Qué es lo que trae dentro?

Pero veamos qué es lo que la hace tan voluminosa: un disco duro de 8 GB, un reproductor de DVD, un decodificador de Dolby Digital y una tarjeta Ethernet para juego en red y conexión telefónica a banda ancha, además del procesador, el chip gráfico y los 64 MB de RAM. Es decir, que la consola, efectivamente, tiene peso "peso especifico". Comparada con PS2 y Game Cube es menos manejable, menos "bonita", pero también es verdad que incluye muchas más cosas, y que por especificaciones técnicas es la más avanzada sobre el papel ¿Y para qué sirve todo esto realmente? Pues en los cuadros de la página siguiente os hemos detallado punto por punto cómo utiliza la consola cada uno de los elementos que la componen. Seguimos observándola y vemos que no tiene ningún puerto de expansión. Tan sólo hay una toma para la corriente, otra para el cable de vídeo que va a la TV, el conector para línea telefónica y los cuatro conectores para mandos. Ninguna ranura más ni por detrás ni por abajo. Hombre, si ya lo tiene todo



EL SONIDO
Una nueva dimensión para todos los juegos



Una de las supuestas ventajas de Xbox que Microsoft se ha encargado de repetir una y otra vez es que incluye un decodificador de sonido Dolby Digital para que los juegos tengan sonido 5.1 interactivo real, y no sólo en las secuencias de vídeo. PS2 también podría hacer lo mismo (siempre y cuando sus juegos vengan preparados para ello), pero mediante software, lo que hace que el procesador tenga que gestionar simultáneamente el juego y la señal de audio. Xbox, al contar con el decodificador, descarga al procesador de trabajo, pudiendo éste dedicarse por completo a gestionar los juegos. Podemos elegir entre Dolby Surround, Dolby Digital (5.1) e incluso DTS, y tanto Halo como Munch's vienen preparados para 5.1 real.

EL DISCO DURO
Se acabaron las tarjetas de memoria

Mmmmm... esto nos suena a PC, ¿verdad? Pues no os asustéis, que no hay que instalar ningún juego. El disco duro tiene dos funciones: por un lado, salvar las partidas y música, y por otro acelerar los tiempos de carga de los juegos. Sus 8 GB de capacidad le permiten almacenar cientos de partidas (lo cual es un gran ahorro) y pasarnos nuestros pistas de audio y escucharlas desde ahí. Además, todo funciona como una enorme memoria secundaria de manera que los datos de los juegos se cargan momentáneamente en el disco duro para, por ejemplo, cargar uno de los gigantescos niveles de Halo sin tener que esperar cargas entre una zona y otra. Cuando apaguemos la consola, toda esa información (salvo las partidas) se borrará automáticamente.



metido dentro... La única conexión "extraña" la hayamos en el propio cable de vídeo, que tiene una salida para un cable óptico digital por si queremos conectar Xbox a un equipo de sonido. Está claro que Microsoft ha querido hacer una consola totalmente cerrada, a la que sólo haya que añadirle periféricos tipo joystick, altavoces o micrófonos. El tiempo dirá si ha sido una decisión acertada, pero por ahora, con el equipamiento que trae, no parece que le vaya a hacer falta a corto plazo. Y como el movimiento se demuestra andando, lo que más nos importa a fin de cuentas es que los juegos respondan a las expectativas despertadas. Así que ni cortos ni perezosos rebuscamos por la caja para ver que "sorpresitas" nos trae y... ¡Anda! «Halo, «Munch's Oddysee, «Amped y «Fusion Frenzy, es decir, shoot'em up, plataformas, snowboard y un party game. No está mal para empezar. Tenéis una primera impresión de todos ellos en las siguientes páginas.



¿Mola o no mola?

Este primer contacto serio con Xbox ha generado respuestas contradictorias entre todos nosotros. A muchos nos ha encantado, pensamos que es una consola muy, muy potente y que sus primeros juegos superan con creces lo visto en su momento en Game Cube y PS2 cuando salieron a la venta. Mientras que otros opinan que su diseño es un error, que resulta excesivamente cara y que los primeros juegos no responden al nivel esperado. Vamos a tener que esperar un poco más para ponernos de acuerdo en lo que supone Xbox, y la única manera va a ser analizar los nuevos juegos que vayan cayendo en nuestras manos de aquí a su lanzamiento europeo.

LOS MENÚS



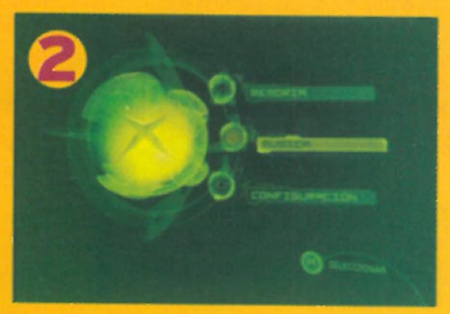








Foto 1.- *Este es el logo que se ve al encenderla.*
Foto 2.- *El menú raíz, desde donde podemos acceder al disco duro, las opciones de sonido y la configuración. Los menús molan todo.*
Foto 3.- *Xbox está preparada para ajustarse a la resolución de televisiones panorámicas.*
Foto 4.- *Por si "papá" no quiere que veamos algo, se puede ajustar una contraseña de bloqueo tanto para juegos como para pelis.*
Foto 5.- *Esta es una de las cosas que más nos ha sorprendido: rebuscando entre las opciones de configuración podemos activar el apagado automático a las seis horas, por si se nos olvida.*



HALO

SHOOT'EM UP SUBJETIVO. BUNGIE. Va a ser la gran estrella del lanzamiento, y el juego que más nos ha gustado de los que hemos probado. El secreto está en su altísima calidad visual y en el elevado grado de inmersión que proporciona.

Dos de las páginas web más importantes de Internet, IGN y Gamespot, ya lo han puntuado para el lanzamiento en américa. Las notas son respectivamente, un 9,7 y un 9,4. Y no es de extrañar. En este juego somos un comando de élite de un escuadrón de marines espaciales, y nuestro cometido principal es exterminar unas hordas de bichos que están atacando nuestra nave. El comienzo es un poco desalentador: la estancia de la nave en la que comenzamos no está excesivamente bien realizada, y tenemos que seguir un tutorial para aprender el manejo de los joysticks y las teclas. No nos interesa, queremos acción. Y no tarda en llegar, exactamente cinco minutos después, cuando llegamos al puente de mando de la nave y nuestro comandante nos dice que tenemos que abrirnos camino hasta una cápsula de salvamento. ¡Allá vamos! Salimos al pasillo y los disparos de plasma de unos alienígenas a los que todavía no hemos visto dejan mella en las paredes que nos rodean. Nos recuerda a «Half-Life», porque de repente aparecen nuestros compañeros y cubren la huida mientras nos vemos pillados en un fuego cruzado por otro grupo de alienígenas que - ahora sí - vemos perfectamente. Hay muchos y algunos son grandes, muy grandes. Y por fin comenzamos a disparar y se nos olvida todo: no importa la historia, porque además esta versión está sin subtítulos y en inglés. Aunque lo entendemos, lo único que nos interesan son las órdenes que nos dan por radio para guiarnos mientras nos vemos inmersos en un maremagnum de disparos y escuchamos el ruido ensordecedor de nuestra ametralladora y los disparos enemigos. ¡Cómo se mueven los alienígenas, cómo esquivan nuestras balas



En este shoot'em up subjetivo no peleamos solos. En muchos puntos nos apoyan nuestros compañeros marines, aunque no podemos darles órdenes.



Además de 15 modos multijugador distintos al estilo de "todos contra todos" o capturar la bandera, encontramos un modo cooperativo dentro de la trama principal.









Las animaciones de los enemigos (y de nuestro marine al disparar y recargar el arma) son ultrarrealistas. Todo el juego tiene un nivel gráfico altísimo y lleno de detalles. Mirad por ejemplo a la izquierda las chispas que saltan al rebotar las balas.

moviéndose lateralmente! Y cuando caen al suelo abatidos por nuestra arma siguen disparando mientras su cuerpo cae víctima de los estertores mortales. Tras conseguir a duras penas llegar a la nave, aterrizamos en un planeta. El realismo y la amplitud de los escenarios nos deja asombrados hasta que nos saca del trance una nave de transporte alienígena que comienza a dispararnos desde el cielo. Esquivamos los disparos, aniquilamos a los bichos que han salido de ella, cruzamos una cascada mientras vemos una textura para el agua de impresionante calidad y llegamos a una enorme estructura a que se alza en medio de un claro. De momento, el único defecto que hemos notado es que caminamos muy lento, pero investigando en el menú de opciones vemos que se puede ajustar la velocidad. Asunto arreglado. Seguimos y tras despachar más alienígenas nos dan nuevas órdenes por radio: subir a un jeep (sí, sí) y entrar en el interior de la base enemiga. Llegamos al jeep y... ¡Ohhh! la perspectiva cambia a tercera persona. ¡Y cómo se mueve el vehículo! Los cerdos alienígenas nos acosan sin cesar mientras maniobramos por los túneles, pero no importa, porque un marine va en la parte trasera disparando con su ametralladora fija. Ahora tenemos que buscar a otros marines que han quedado atrapados en una zona. Los encontramos y se hace de noche. Hora de usar el rifle francotirador, apostarnos en una roca, activar el zoom con visión nocturna y eliminar a los bichos uno a uno. Infiltración pura y dura a lo «GoldenEye». Tras dos horas más de juego elegimos uno de sus más de 15 modos multijugador. Y eso que no podemos probar su modo en red para cuatro consolas. Es fantástico. Es «Halo». Y nos gusta.



MUNCH'S ODDYSEE

PLATAFORMAS/AVENTURA. ODDWORLD INHABITANTS. La primera exclusiva sonada de la nueva máquina, arrebatada a PS2 cuando se encontraba en mitad del desarrollo, recupera a nuestro querido Abe de PSOne y da un salto a las 3D.

Si no conocisteis la serie de Abe no sabéis lo que os perdisteis, así que para explicaros de qué va este nuevo capítulo, lo mejor será que empecemos por contaros cómo se jugaba a los anteriores, ya que la mecánica es muy similar. Tanto «Abe's Oddysee» como su secuela «Abe's Exodus», ofrecían un concepto de juego totalmente revolucionario que exigía del jugador una mezcla de habilidad, inteligencia y astucia a partes iguales. Abe, que así se llamaba el protagonista, era un simpático Mudokon que tenía que enfrentarse el solito a la malvada raza de los Sligs, muy interesados en hacer picadillo (literalmente) a sus congéneres Mudokon en una especie de fábrica de productos alimenticios (ejem). Abe no era fuerte, ni podía combatir contra las armas de los Slig, pero tenía algo más importante: habilidad, y algunos poderes místicos. Con lo primero podía resolver los ingeniosos puzzles ideados por los programadores, del estilo de atraer a un Slig para mientras tanto abrir una trampilla y que cayera, o hacer que chocara contra una mina colocada por él mismo. Sus poderes místicos también le permitían "poseer" a sus enemigos para enfrentarlos unos a otros, y rezar ante una especie de altares para ir liberando a los de su raza. Todo ello se desarrollaba en un mapeado enorme en 2D donde veíamos al protagonista en una vista lateral. Pues bien, lo que os acabamos de contar resume casi por entero la mecánica de «Munch's Oddysee», donde también vuelve a aparecer Abe acompañado de un nuevo protagonista, Munch. Este peculiar personaje es un ser acuático que tiene un problema aún peor que el de Abe hace años: los Slig han acabado con toda su raza y es el único superviviente. Abe y Munch tienen diferentes habilidades (uno nada, el otro salta y corre más) que hay que ir combinando para superar puzzles, aunque ahora nos encontramos con



Este es Munch, compañero de Abe en esta aventura. Como es un ser acuático, en lugar de piernas tiene una aleta, así que para ir rápido necesita esta silla de ruedas.







En esta pantalla y en la de la página anterior podéis ver a Abe junto a uno de sus compañeros Mudokon, a los que irá reclutando y rescatando durante todo el juego.

más fases de acción, y un elemento nuevo como es la recolección de ítems que abren nuevas zonas. El cambio más radical lo encontramos en el apartado gráfico, con un auténtico despliegue de medios que incluye la proyección de sombras pixel a pixel en un entorno totalmente 3D con libertad de movimientos absoluta. Los puzzles son similares (encontrar la manera de eliminar Sligs y abrir nuevos caminos) pero el nuevo entorno ha permitido añadir nuevos elementos como grúas o robots que nos ayudarán a superarlos. En fin, que sin perder el concepto original de juego, a nosotros nos parece que su creador, Lorne Lanning, ha sabido aportar una nueva frescura al desarrollo manteniendo la simpatía de los personajes. Eso sí, al igual que con la consola, ha habido parte de la redacción que considera que los cambios no sólo no mejoran al juego, sino que se lo han "cargao".

FUZION FRENZY

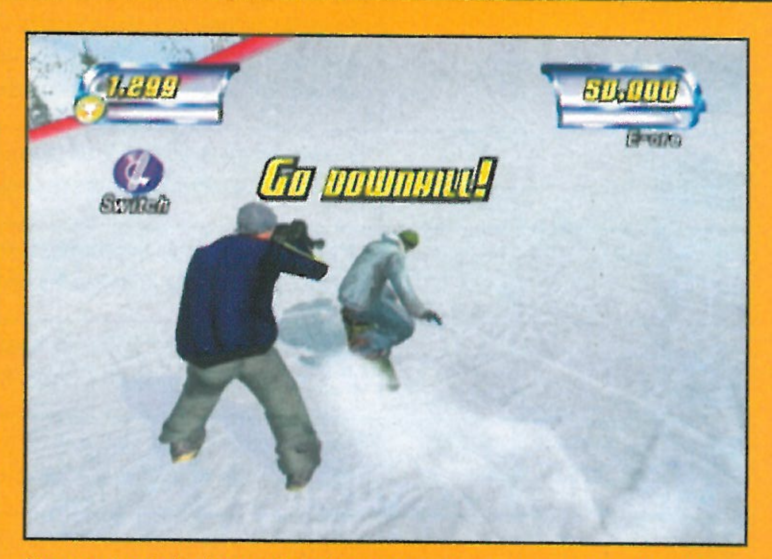
"PARTY GAME". BLITZ GAMES. El primer multijugador puro y duro.



Ni a nivel gráfico, ni en cuanto a diversión nos ha satisfecho este juego, que se perfila como el más flojo del lanzamiento. Es evidente que los "party games", formados por multitud de minijuegos, están pensados para varios jugadores. Pero «Fuzion Frenzy», en nuestro primer contacto, nos ha parecido igual de aburrido tanto jugando solos como acompañados. La culpa la tienen los minijuegos, poco originales, y el diminuto tamaño de los personajes.

AMPED

DEPORTIVO. MICROSOFT. Buscando fama y gloria en medio de la nieve.



Un atractivo título de snowboard cuyo desarrollo se aleja de lo habitual: lo principal no es llegar primero a la meta, sino conseguir el apoyo de todos los patrocinadores a los que podamos cautivar realizando los "tricks" que se nos ocurran delante de fotógrafos. Original, ¿eh? A nosotros así nos lo ha parecido, y además tenemos que decir que el juego termina enganchando, gracias a un buen control de los deportistas y su vistoso apartado gráfico.

TRES CONSOLAS Y UN DESTINO

Bueno, ya tenemos las tres consolas de nueva generación en nuestras oficinas, aunque todavía quedan unos meses para que dos de ellas, Game Cube y Xbox, estén disponibles en nuestro país. Pero seguro que en vuestras mentes ya ha surgido la pregunta del millón: ¿Cuál es la mejor? Aún es pronto para un veredicto definitivo, pues de las máquinas de Nintendo y Microsoft tan sólo hemos visto cuatro juegos, pero aquí tenéis este completo cuadro para que os hagáis una idea de cómo está la competición hasta este momento. Eso sí, viendo tanto potencial la batalla se vislumbra dura y reñida como nunca.

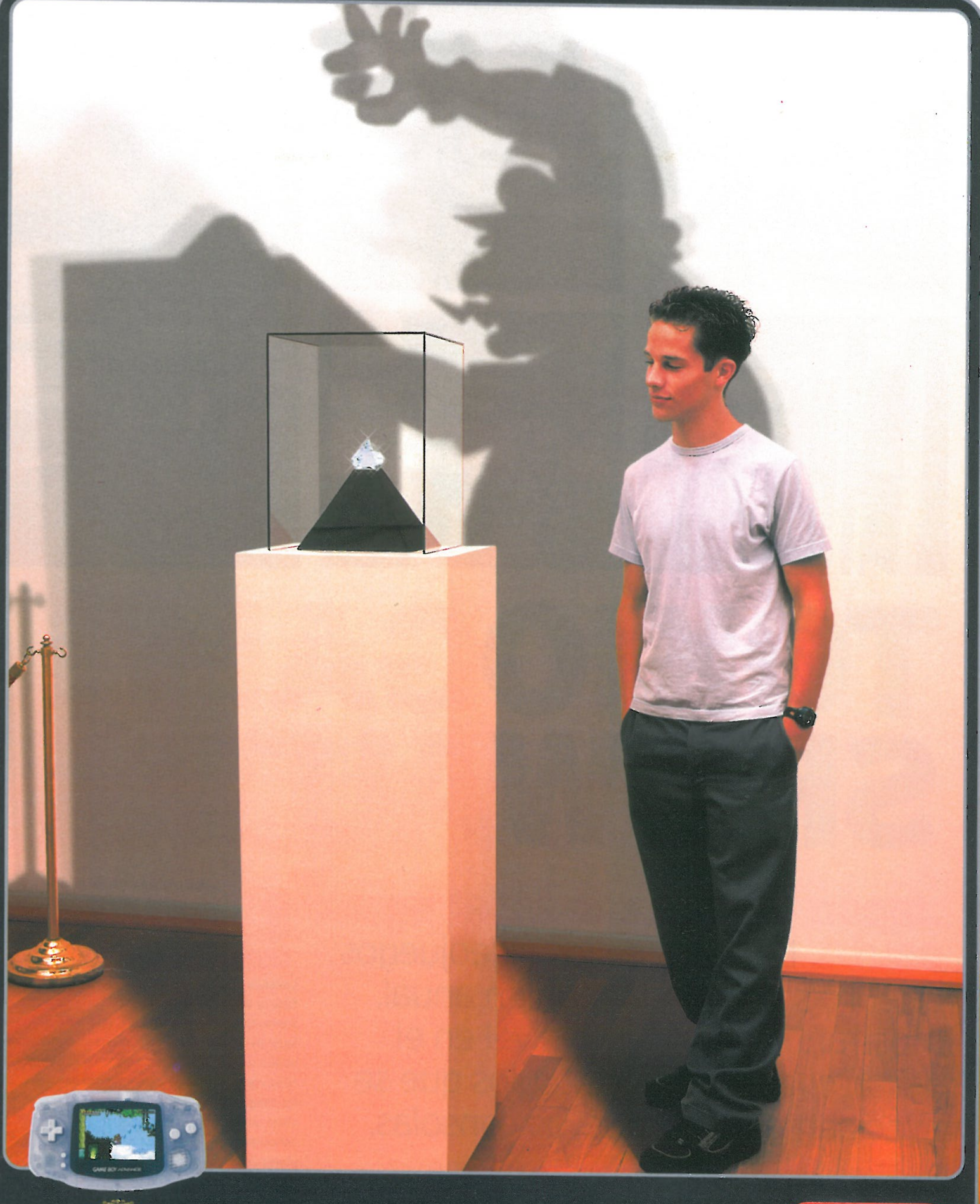
los datos

	PS2	GAME CUBE	XBOX
fecha de salida	Ya disponible	Primer trimestre 2002	14 marzo 2002
precio	49.900	Sin confirmar (40.000 ptas en EE.UU.)	479 e (80.000 ptas aprox.)
formato	CD-DVD. Reproducción de películas DVD.	Mini DVD. No tiene reproducción de películas DVD.	DVD. Reproducción de películas DVD (imprescindible mando que se venderá aparte).
datos técnicos	32 MB de Memoria RAM 295 Mhz velocidad procesador Disco duro y T. Ethernet aparte	40 MB de Memoria RAM 485 Mhz velocidad procesador Modem y banda ancha aparte	64 MB Memoria unificada 733 Mhz velocidad procesador Disco duro y T. Ethernet de serie

¿Qué consola nos compraríamos...

... por sus prestaciones?	Xbox tiene el procesador más rápido, más memoria y un disco duro. En este sentido se muestra a priori imbatible, salvo por la ausencia de navegación por Internet, que sólo tendrá PS2, la cual además no necesita mando para poder usar el DVD.
...por su catálogo de juegos?	PS2 lleva dos años en el mercado y tiene en estos momentos auténticos juegazos en cada género, como Devil May Cry, GT 3 y Silent Hill 2, y va a tener en breve Metal Gear Solid 2. Xbox y Game Cube todavía están creando su catálogo.
...por sus posibilidades de ampliación?	La consola de Sony está pensada para "enchufarse" a cualquier dispositivo, desde un teclado USB a una cámara digital. Nintendo no deja claro si Game Cube tendrá Internet o no, pero tiene varios puertos para futuras expansiones. Xbox viene con todo "de serie", pero no tiene puertos para posibles necesidades futuras. Es difícil saber si los necesitará o no.
...por el precio?	PS2 tiene en estos momentos un precio absolutamente irresistible y Game Cube saldría a la venta a un precio muy competitivo. Las 80.000 pesetas de Xbox la limitan, de momento, a los más ahorradores.
...por sus futuros lanzamientos?	Nintendo y Sony tienen muy definidas sus apuestas de futuro: Mario, Zelda, Pokémon y la jugosa licencia de Resident Evil para GC, y Metal Gear 2, Tekken 4 y Final Fantasy X y XI en el horizonte de PS2. Par Xbox habrá que esperar algo más.
...por su diseño?	Game Cube es pequeña, ligera, manejable, atractiva y cabe en cualquier sitio. PS2 tiene un diseño moderno y estilizado que encaja perfectamente en el salón, mientras que Xbox es aparatosa, pesa mucho y es poco manejable.
... por la compañía que está detrás?	Empate a tres: Nintendo lleva más años que nadie en esto, Sony domina el mercado desde que salió PlayStation y Microsoft tiene a sus espaldas todo el prestigio y experiencia de ser la número 1 en el mundo del PC.
...por el apoyo de las compañías y juegos de producción propia?	Nintendo tiene los mejores desarrollos propios, pero no son demasiado abundantes. Sony cuenta con el apoyo de casi toda la industria, en especial de Square y Konami. Xbox adelanta un catálogo enorme, y ha "fichado" a compañías del calibre de Sega, Electronic Arts, Konami o Capcom, aunque estar por ver qué juegos de renombre tiene preparados.
...por sus opciones multijugador?	PS2 necesita un multitap para 4 jugadores, y ofrecerá juego online previa compra de módem. GC puede conectarse a GBA, aunque no se sabe si tendrá online. Xbox se orientará hacia ello, conectando consolas en red y por banda ancha telefónica.

www.nintendo.es













TOKIOGAME SHOWAUTUM

Japón vuelve a marcar la pauta. La meca de los videojuegos celebró su segunda reunión anual, mostrando un altísimo nivel en el desarrollo de grandes títulos que se avecinan para las nuevas consolas.

La industria está que no para en Japón. Esta segunda edición anual de la feria más importante del país del sol naciente ha demostrado que las compañías de videojuegos se lo están tomando más en serio que nunca. Para empezar, la feria se abrió con una sorpresa: a partir de este momento sólo habrá un Tokio Game Show al año, en lugar de las dos citas – en primavera y otoño – que venían siendo habituales. La razón no es otra que el relevo generacional de las nuevas consolas hace que las compañías no tengan tantos títulos disponibles como antes, entre otras cosas porque prefieren concentrar sus esfuerzos en hacer juegos cada vez de mayor calidad en lugar de dispersarse en muchos títulos de menor envergadura. Y no nos parece mal, porque como dicen los maestros en el colegio, "más vale poco y bien que mucho y mal". La competencia entre las compañías es muy dura, y eso hace que ya











Foto 1.- *Nuestro enviado especial a Tokio posa así de contento a la entrada del Makuhari Convention Center.*
Foto 2.- *Las principales compañías japonesas acudieron a la cita y consiguieron llenos de público en sus stands.*
Foto 3.- *¡Qué bien nos lo pasamos con «Onimusha 2»!*
Foto 4.- *Para poder jugar a «Metal Gear 2» tuvimos que madrugar bastante (bostezo). ¡Y es que vaya colas!*
Foto 5.- *Una vista superior del interior del Convention Center, el "templo" de los videojuegos en Japón.*
Foto 6.- *El nuevo juego de Namco, «Xenosaga», acaparó bastante atención entre el público asistente.*
Foto 7.- *No pudimos resistirnos a los encantos de las azafat... estoooo... de la flamante Xbox de Microsoft.*
Foto 8.- *Las banderas de PS2, Game Cube, Dreamcast y Xbox ondeaban en medio de los pabellones.*
Foto 9.- *Bill Gates, el presidente de Microsoft, se personó en la feria para enseñar su consola Xbox.*
Foto 10.- *Mucho logo de Dreamcast, pero pocos juegos.*



N2001



LA FERIA EN CIFRAS

- **Compañías asistentes:** 53, la mayoría japonesas
- **Público asistente:** 129.626 personas
- **Juegos disponibles:** 198 aproximadamente

prácticamente no presten atención a las consolas de la anterior generación, dedicándose en cuerpo y alma a crear grandes juegos para PS2, Xbox y Game Cube, que son las consolas que competirán de poder a poder a partir del año que viene en todo el mundo.

JUEGOS BUENOS PARA PARAR UN TREN

En la feria estuvimos buscando por todas partes juegos para Dreamcast y PSOne, pero había muy pocos y encima no vimos ninguno que merezca la pena como para hablaros de él. Pero tranquilos, porque por el contrario no paramos de alucinar con los títulos para las consolas de Nueva Generación, como vais a ver en estas páginas. ¡Había juegos como "pa'burrir", colegas! Y en el centro de todo el lío de stands, consolas y juegos destacaba Sega, que regresaba al Tokio Game Show tras dos años de ausencia. Sega ya no fabrica Dreamcast, pero esto sólo ha hecho que se revalorice como compañía desarrolladora de juegos. Su imagen, de cara a Sony, Nintendo y Microsoft, es la de una enorme tarta de cumpleaños que todos quieren repartirse, una potente compañía que cuenta con algunos de los mejores equipos de desarrollo del planeta, y unos genios creativos de la talla de Yuji Naka («Sonic») y Yu Suzuki («Shenmue»). Mientras en Estados Unidos Sega recibe cientos de cartas diarias quejándose de la cancelación de «Shenmue 2» para Dreamcast en este territorio, Microsoft mostraba con orgullo en su stand el logo de «Shenmue 2» coloreado de verde, a juego con su consola, para la que va a salir en exclusiva en Estados Unidos. Menos mal que aquí lo vamos a tener dentro de un mesecito en DC, ¿eh?

Y hablando de Microsoft, al igual que en el show de primavera, la compañía tenía el stand más grande de la feria. La presencia del mismísimo Bill Gates refuerza este sentimiento de que Microsoft necesita hacerse un hueco en el mercado japonés, dominado en estos momentos por PS2. Los juegos para Xbox desarrollados en Europa o EE. UU. pasaron casi inadvertidos para los usuarios japoneses, mientras que los "made in Japan" como «Jet Set Radio Future» acapararon mucho público, señal de que la clave para Xbox puede estar en hacerse con los servicios de compañías como Square, que en empeñarse en demostrar el potencial real de la consola. Por otra parte, PS2 tenía, como ya es habitual en todas las ferias, el catálogo de juegos más extenso del evento. »Metal Gear 2« volvió a acaparar toda la expectación, Sony desplegó sus nuevos éxitos como «Vampire Night» y «Gran Turismo Concept» y Square mostró por primera vez su «Final Fantasy XI» en plena acción.

Por último, Game Cube no mostró un catálogo demasiado extenso, pero sí de gran calidad en el que de nuevo Sega dejó notar su peso con «Phantasy Star Online» y «Virtua Striker 3» entre otros.

PS2 EL RESURGIMIENTO DEL ROL

Como veis en estas páginas, tras un arranque incierto, los RPG van a dominar el amplio catálogo de PS2 durante los próximos meses, junto a la velocidad y los "survival horror".



ARMORED CORE 3

- Shoot'em up
- From Software

Espectaculares combates de mechas con un apartado visual apabullante por la cantidad y calidad de las explosiones es lo que ofrecerá este juego. La mayor novedad es que vendrá preparado para conectar varias PS2 mediante cable iLink, permitiéndonos así disfrutar de un sugerente modo multijugador cooperativo o de todos contra todos. Otra de las innovaciones importantes la encontraremos en un completo editor con el que crear el mech de nuestros sueños.





KINGDOM HEARTS

- RPG
- Square Disney

¿Un RPG de Square con personajes Disney? ¿Salen Squall y Goofy en el depósito de monedas del Tío Gilito? No exactamente. Dumbo, Donald y Goofy van a ser los protagonistas junto a Sora, el nuevo héroe creado por Square, pero la historia va a ser épica, muy en la línea de los «Final Fantasy». Incluso el sistema de combate a base de menús será similar. El tema será buscar a los amigos de Sora por varias dimensiones ayudados de una llave mágica.





VAMPIRE NIGHT

- Disparos
- Sony

¿Tenéis ya la flamante pistola GunCon 2 de Namco? ¿Os habéis pulido «Time Crisis 2» y tenéis ganas de más ? Pues Sony está preparando más munición, y esta vez en la línea de los terroríficos «House of the Dead». Montones de zombis, momias, vampiros y demás horrores de la noche os aguardarán en esta perfecta conversión de la recreativa del mismo nombre, a la que -por lo que hemos visto hasta ahora- incluso superará en el apartado gráfico. Tened miedo, mucho miedo a la oscuridad...





EL STAND DE SONY ESTUVO TODO EL RATO ABARROTADO. NOS GUSTARON MUCHO LOS JUEGOS DE PS2, PERO POR DESGRACIA NO VIMOS NADA DESTACABLE EN PSONE. PS2 HA TOMADO DEFINITIVAMENTE EL RELEVO.

NTASY XI

- RPG
- Square

Ya hemos visto cómo va a funcionar el sistema de juego: decenas de personajes conectados al mismo tiempo, identificados por sus nombres, y escribiéndose mensajes sin necesidad de teclado, gracias a un sistema de palabras predeterminadas. Todo se desarrollará en el mundo de Vana Dir, y podremos crear un personaje "a la carta" como en Phantasy Star Online. La verdad es que era el juego que más ganas teníamos de probar y no nos decepcionó.



GT CONCEPT

- Velocidad
- Sony

La idea de conducir coches de gama alta alejados de las posibilidades económicas de la mayoría de nosotros, ha llevado a los creadores de «Gran Turismo» a ir un paso más allá. En «GT Concept» vamos a poder conducir vehículos que nunca han salido a la venta por tratarse de prototipos, como el Dualnote V6 IMA, el NSX-R o el Nissan R34 Skyline GT-R M Spec. Vaya nombrecitos, ¿eh? Pues encima será autojugable y costará sólo 3.500 yens (unas 4.200 pelas).

MUSHA 2

- Survival Horror
- Capcom

Al ver que esta segunda parte mantiene los fondos prerrenderizados nos hemos quedado un tanto decepcionados, sobre todo después de ver «Devil May Cry». Pero Capcom ha preferido poner más calidad en el detalle de los mismos y mantenerlos como una de las señas de identidad del juego, que también va a tener una mecánica muy similar. Sólo veremos innovaciones en que los fondos ahora van a tener elementos móviles al estilo de «Fear Effect», y nuevas armas.



SUIKODEN 3

- RPG
- Konami

Esta veterana saga saltará a la nueva generación estrenando un entorno gráfico 3D acorde con las últimas tendencias impuestas por «FF X». Por lo demás, seguirá manteniendo los cientos de personajes secundarios que podremos reclutar para nuestro ejército, y los combates llenos de elementos estratégicos, aunque eso sí, con nuevos efectos especiales para las magias. De su argumento no se sabe absolutamente nada, así que ya os contaremos más cosas en próximos números.



ARMS 3

- RPG
- Sony



La tercera parte de «Wild Arms» viejo conocido de PSOne, ya está en camino, y con un aspecto de lo más original gracias al "cell shading" que mostrarán los personajes (como en «Jet Set Radio»). Seguirá manteniendo la ambientación de fantasía mezclada con elementos del "salvaje oeste", y hará más incapié en las relaciones entre personajes, que ahora se beneficiarán de unas ventanas de diálogos con más opciones y animaciones bastante expresivas para los rostros.



XENOSAGA

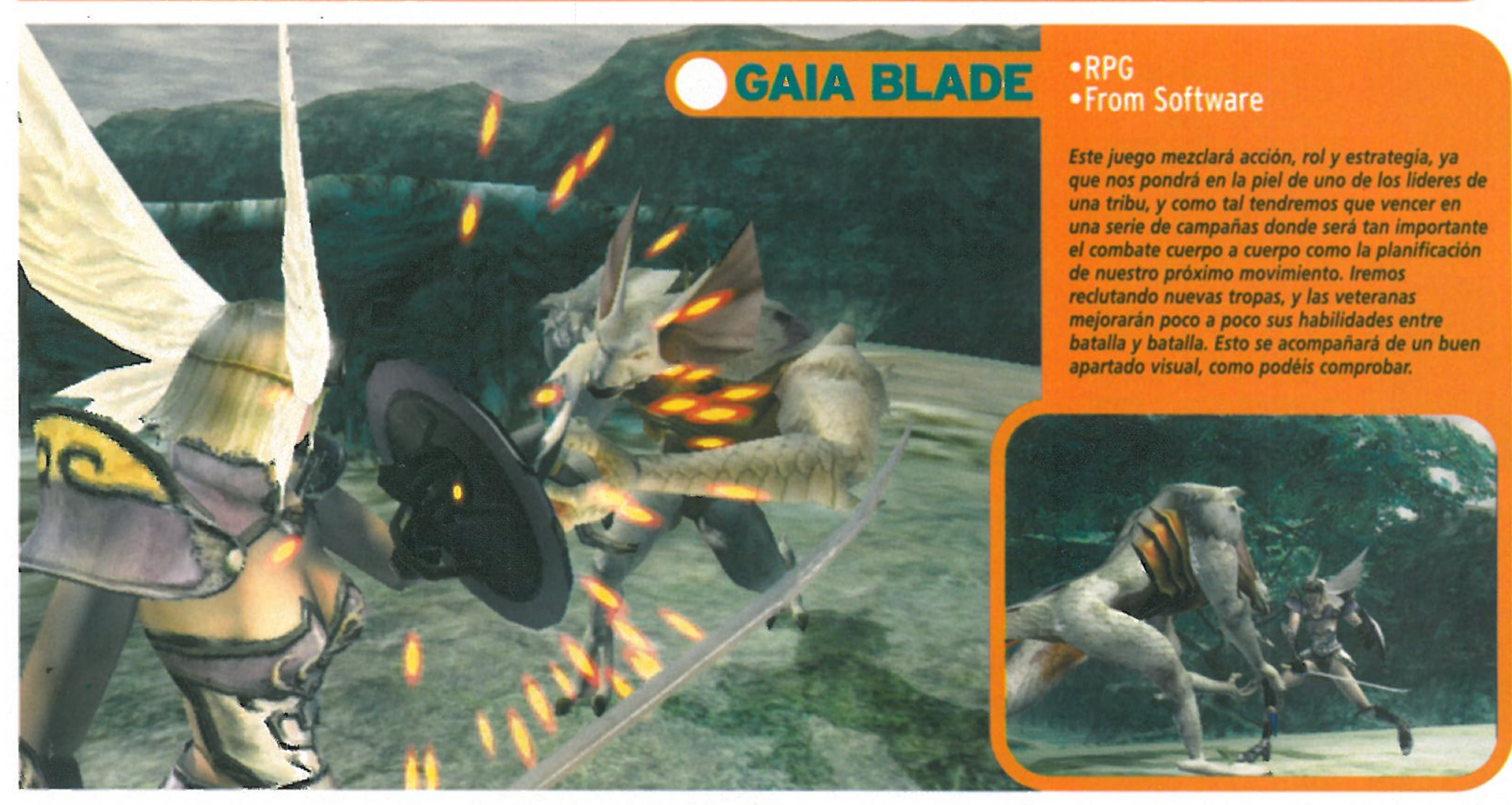
- RPG
- Namco

La continuación de «Xenogears» (juego de Square que lamentablemente nunca llegó a nuestro país) está corriendo a cargo del mismo grupo de programadores, pero esta vez bajo los auspicios de Namco. Se supone que no es una continuación en toda regla, así que no importará que no hayamos jugado al primer título. Todo estará ambientado en el futuro con una historia a lo Isaac Asimov llena de robots, estaciones espaciales y mundos por colonizar. Muy prometedor.



MICROSOFT A LA CONQUISTA DE JAPÓN

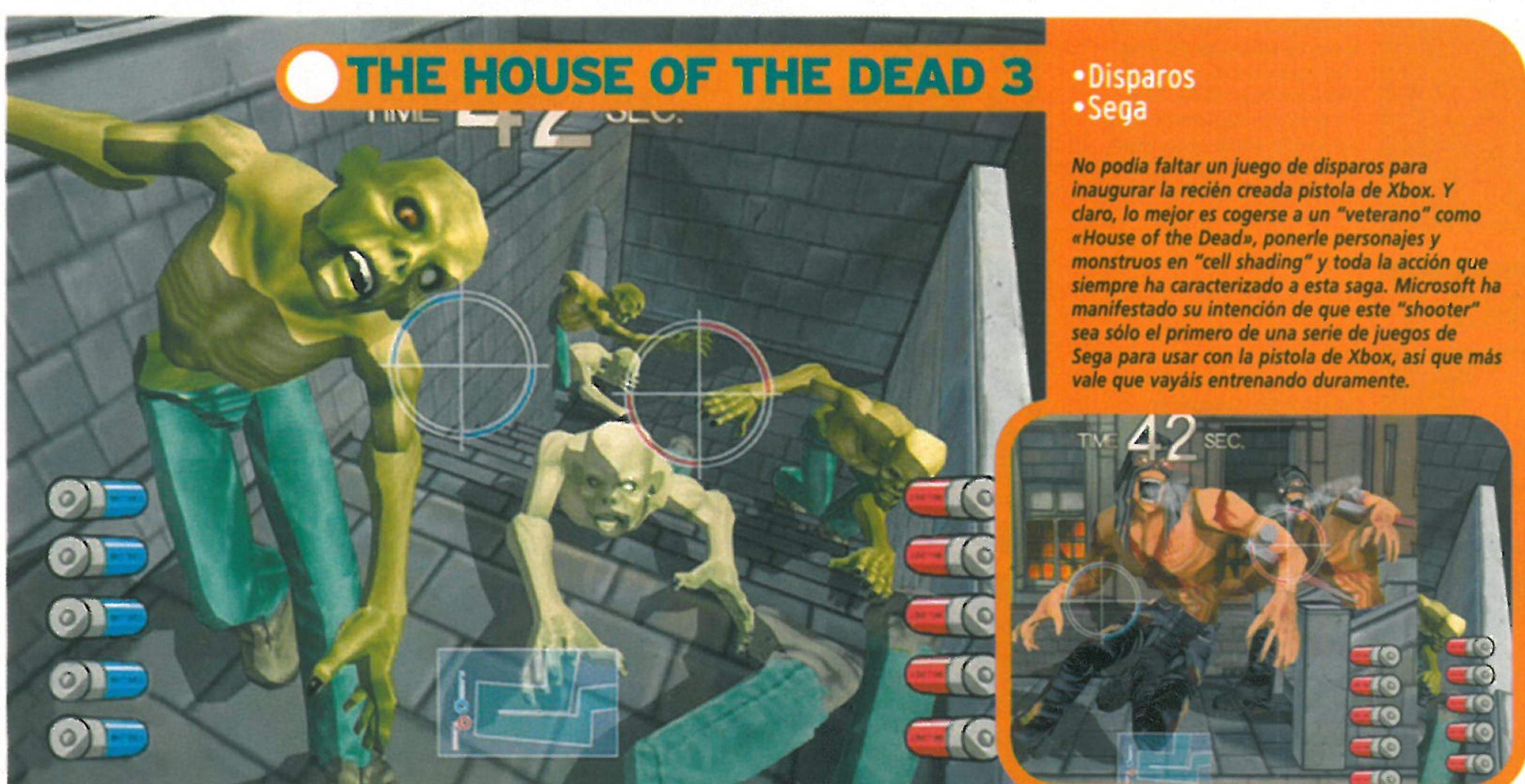
El reto de ganarse el "corazón" de los usuarios nipones ha llevado a la compañía a hacer estos juegos "made in Japan" que aquí os presentamos.



GAIA BLADE

- RPG
- From Software

Este juego mezclará acción, rol y estrategia, ya que nos pondrá en la piel de uno de los líderes de una tribu, y como tal tendremos que vencer en una serie de campañas donde será tan importante el combate cuerpo a cuerpo como la planificación de nuestro próximo movimiento. Iremos reclutando nuevas tropas, y las veteranas mejorarán poco a poco sus habilidades entre batalla y batalla. Esto se acompañará de un buen apartado visual, como podéis comprobar.



THE HOUSE OF THE DEAD 3

- Disparos
- Sega

No podía faltar un juego de disparos para inaugurar la recién creada pistola de Xbox. Y claro, lo mejor es cogerse a un "veterano" como «House of the Dead», ponerle personajes y monstruos en "cell shading" y toda la acción que siempre ha caracterizado a esta saga. Microsoft ha manifestado su intención de que este "shooter" sea sólo el primero de una serie de juegos de Sega para usar con la pistola de Xbox, así que más vale que vayáis entrenando duramente.



MURAKUMO

•Acción
•From Software

La contrapartida a «Armored Core 3» en Xbox es este juego de mecánica similar -combates entre "mechas"- aunque con un argumento más desarrollado. Como cyber-policías miembros de un equipo de élite, tendremos que participar en operaciones antiterroristas haciendo uso de un gran arsenal de armas en persecuciones a toda pastilla, de manera similar a lo visto en «Gun Valkyrie», pero con movimiento por el aire totalmente libre en 360°. Muy prometedor.





TODOS LOS PERIFÉRICOS PARA XBOX SE PODÍAN VER EN EL STAND DE MICROSOFT: UN JOYSTICK CON MOTORES INTERNOS PARA IMPRIMIR MAYOR REALISMO, UNA TABLA DE "SKATE", EL VOLANTE FERRARI, UN PAD PARA JUEGOS DE LUCHA Y LA PISTOLA.



SEGA GT

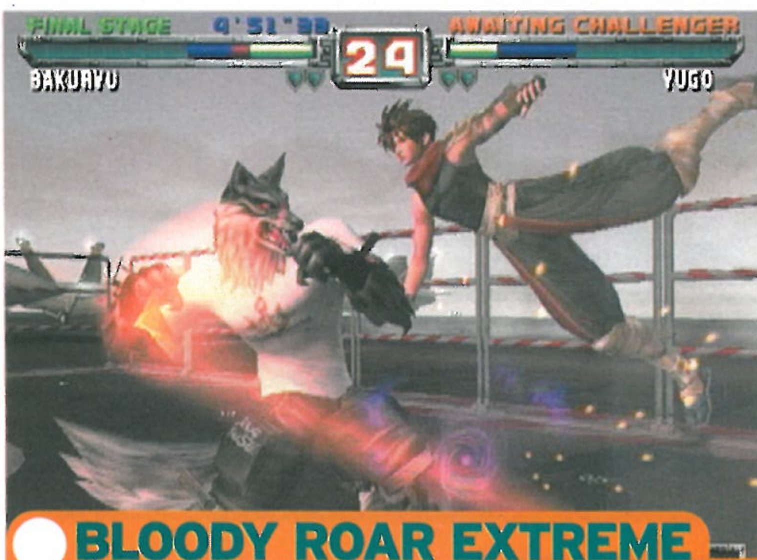
•Velocidad
•Sega

¿Qué mejor manera de competir contra «Gran Turismo 3» de PS2 que "reutilizando" a su principal rival de Dreamcast? Igual que ocurre con «Proyect Gotham» y «MSR», esta actualización para Xbox no cambiará radicalmente el juego, sino que mejorará aspectos como el acabado de los coches gracias al mayor número de polígonos y ofrecerá más sensación de velocidad, además de incluir nuevos circuitos y vehículos, aunque todavía no han dicho cuántos ni cuáles.

GAMECUBE

POCA CANTIDAD, MUCHA CALIDAD

Junto a «Luigi Mansion» y «Wave Race», pudimos ver las primeras versiones jugables de estos cuatro grandes juegos para la nueva consola.



BLOODY ROAR EXTREME

•Lucha •Hudson

¡Siiiiii!!!! Las bestias de Hudson van a pelear mejor que nunca en Game Cube, con una nueva entrega de la saga absolutamente espectacular, con transformaciones monstruosas que contarán con nuevas listas de movimientos salvajes. Quince personajes y doce modos de juego completarán esta versión mejorada de «Bloody Roar 3» de PS2. Sin duda será un duro rival para «Soul Calibur», el otro gran juego de lucha de esta consola.



PHANTASY STAR ONLINE

•RPG •Sega

¿Un juego online para Game Cube? Pero no habíamos quedado en que la consola no iba a tener esa opción de momento? Pues todavía no sabemos bien cómo nos conectaremos, pero el caso es que así será. Lo malo es que no será compatible con las versiónes de Dreamcast, pero sí encontraremos más mejoras que en la versión 2.0: dos nuevas clases de personaje -Fomar y Hucaseal-, junto a más escenarios, objetos y un modo multijugador a pantalla partida.



RUNE

•RPG •From Software

Este juego no tiene nada que ver, afortunadamente, con el juego de acción del mismo nombre de PS2. Su sistema de juego va a ser muy curioso, porque mezclará las cartas coleccionables tipo "Magic" con el rol, dando como resultado un híbrido a lo «Pokémon» pero para jugadores adultos. Como podéis ver, rayará a un excelente nivel gráfico, y tendrá un alto componente estratégico.



VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

•Deportivo •Sega

El «Virtua Striker» de Dreamcast lograba captar la espectacularidad de la recreativa, pero fallaba estrepitosamente en la jugabilidad. Por eso, este último aspecto está siendo el punto que más se está cuidando para esta entrega de Game Cube, que encima contará con 64 equipos, 13 estadios y licencias oficiales en Japón, que esperamos se licencien también en Europa. ¡Aupa Sega!

BATMAN™ VENGEANCE

Por tan sólo 6.995 Ptas. 42,04 €

¡Engánchate!





GAME BOY ADVANCE PlayStation 2











www.ubisoft.com/batmanvengeance



Y no te pierdas el comic que cada mes tienes de Batman www.norma-ed.es

■ ACCLAIM

Shadowman: 2econd Coming

Y qué si está calvo y un poco chupado. En la zona muerta no importa mucho tu aspecto, sobre todo si sabes manejar las pistolas con ambas manos y te guardas un par de trucos vudú bajo la manga. Justo como sospechabais, Shadowman se prepara para una nueva aventura, ahora en PS2 y muy bien acompañado.



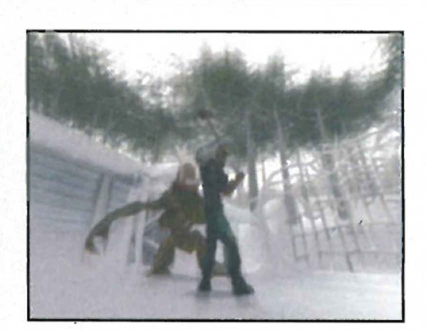
Una de las nuevas armas que Shadowman podrá controlar será una espada con poderes mágicos. Temblad, zombies.

El señor de la zona muerta no necesita presentaciones. Después de vérselas con unos cuantos "serial killers" en PlayStation, N64 y Dreamcast, Mike LeRoi se prepara para enfrentarse a las fuerzas del mal que amenazan con invadir nuestra PlayStation 2. Sin embargo «Shadowman: 2econd Coming» no será una secuela "al uso". En lugar de repetir punto por punto el desarrollo "aventurero" del primer juego, en Acclaim han decidido que ya es hora de que veamos al héroe del cómic "repartiendo leña". Dicho y hecho, en esta segunda parte los enfrentamientos van a crecer en número y dificultad, así que nuestro protagonista se va a encerrar unas cuantas semanas en el gimnasio hasta parecer un armario ropero de tres cuerpos. Aunque, como matar a un muerto viviente a puñetazos sigue sin ser ➤





Aquí tenéis a nuestro principal enemigo, nada menos que el demonio. Y todo por culpa de un libro con el poder de abrir los infiernos: el Grigori.



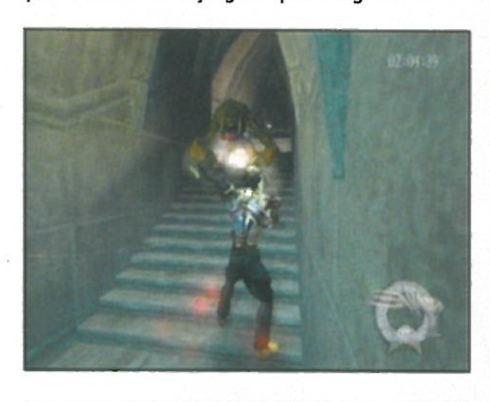
Basado en un oscuro cómic del mismo nombre, y tras estrenarse en los videojuegos en PS, N64 y Dreamcast, el atípico héroe Shadowman se presenta en la nueva generación con un apartado visual muy prometedor.



Los personajes del juego han sufrido un interesante lavado de cara... y de cuerpo.



El apartado visual será alucinante, sobre todo para tratarse de un juego de primera generación.





Como en el primer juego, Shadowman puede manejar un arma diferente con cada mano, multiplicando su poder.





tarea fácil, en esta secuela también nos vamos a encontrar con un impresionante repertorio de armas (que podremos manejar con ambas manos) entre las que se encuentran la "shadow gun", un nuevo sniper rifle e incluso una espada vudú.

Pero como Mike no es tonto,en esta ocasión se buscará un compañero para que le cubra las espaldas. El agente Deacon, un veterano "cazademonios" que ya se las ha tenido que ver en alguna ocasión con los espíritus del Grigori (un libro que contiene conjuros para abrir la puerta del infierno) se convertirá en "estrella invitada" de los niveles más complicados. Y juntos demostrarán que, a veces, "más vale fuerza que maña" a través de enormes escenarios reales (como Irlanda, Lousiana o Moscú) que se alternarán con otros situados en la zona muerta. Todo esto no significa que los puzzles vayan a desaparecer, sino que nos los encontraremos "suavizados" respecto al anterior «Shadowman». Casi lo mismo que pasará con los escenarios más "plataformeros" o con la recolección de ítems (por fin se acabó eso de registrar una y otra vez un mismo nivel en busca de un "gobi"). Así que, amigos del gatillo fácil, preparaos para más de 20 horas de acción sobrenatural de la buena, escenarios oscuros y detalles gore "marca de la casa".

Pero antes, será mejor que dejéis de una vez de clavarle alfileres a ese muñequito de paja, porque aún faltan un par de meses para que «Shadowman: 2econd Coming» llegue a nuestra consola. De momento tendremos que conformarnos con el alucinante aspecto que muestran las primeras pantallas.

Una ración de vudú



Por si las armas de fuego no fueran suficientes, Mike LeRoi siempre puede acudir a sus poderes mágicos para quitarse de enmedio unos cuantos demonios. Echadle un vistazo al nuevo arsenal vudú ¿Por donde empezamos?



Como se puede comprobar, los decorados seguirán la tónica del primer juego: grandes, oscuros y con detalles "gore".

Lo Mejor

El apartado visual

Lo Peor

Parece más corto y lineal que el primero

Primera Impresión 

■ NAMCO ■ SIMULADOR

Ace Combat 4: Shattered Skies

Pilotar algunos de los aviones más potentes del mundo desde nuestro sillón favorito va a dejar de ser un sueño gracias a Namco y a su saga «Ace Combat», que por fin llega a PS2.

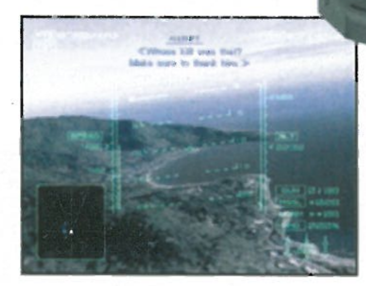
Siguiendo las pautas de sus antecesores, «AC4: Shattered Skies» nos permitirá surcar los cielos con total libertad, a la vez que combatimos con todo tipo de cazas en las sucesivas misiones del juego, que irán desde simples persecuciones hasta llegar a infiltrarnos en el ejército rival. Como suele suceder en este género, al principio sólo se nos permitirá pilotar un avión, pero podremos mejorar sus distintas características tras concluir con éxito una misión determinada.

El sistema de juego no cambiará con respecto a las tres entregas aparecidas en PSOne, lo cual permitirá que el jugador se haga rápidamente con los controles del avión, así como con la situación de los objetivos en el mapeado, que se irán haciendo más numerosos a medida que el juego progresa.

En cuanto a los cambios que contendrá esta cuarta entrega, destacará el aspecto gráfico, que rozará la calidad fotográfica sobre todo en las montañas y bosques, en los que también será más difícil dar con los objetivos.

Por supuesto, los novatos podrán ayudarse del tutorial para aprender los controles básicos y la utilización de las armas, que irán desde ametralladoras a misiles aire-aire o aire-tierra, imprescindibles para los objetivos situados en la cima de las montañas o entre la jungla.

Así que, tras la decepción que nos llevamos con «Top Gun», pronto veremos si Namco logra regalar a los usuarios de PS2 el simulador de combate aéreo que merecen.



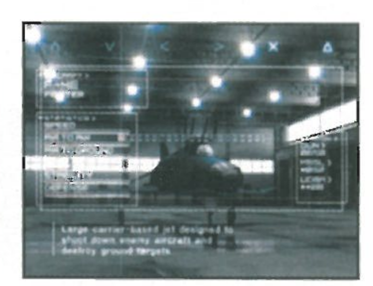
Esto me suena... ¿no son las playas de Benidorm? Es que es tan real...



PlayStation 2

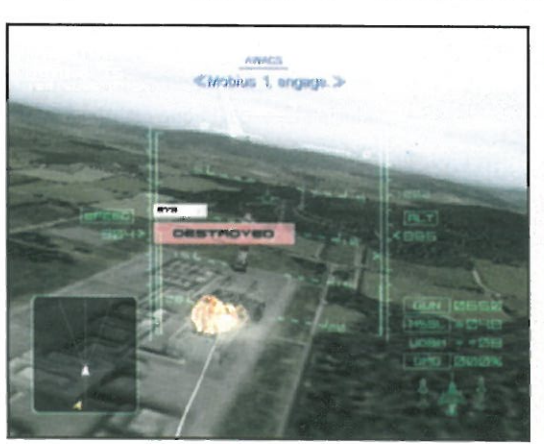
Enero





Antes de cada misión habrá que elegir el avión que más nos guste.





Los objetivos terrestres serán más difíciles de localizar.



Los aviones tienen un diseño súper fiel a la realidad.

Lo Mejor

- El apartado gráfico.
- La variedad de misiones.

Lo Peor

- La dificultad de algunas misiones será muy alta.
- Los niveles que transcurren en las ciudades serán menos vistosos gráficamente.





■ SEGA

Phantasy Star

Hace un añito, el Sonic Team regaló a los usuarios de Dreamcast un sensacional RPG de ambientación futurista en el que podíamos jugar online en compañía de cualquier usuario del planeta. Esta segunda parte añadirá suculentas mejoras al sistema de juego.

Al parecer Yuji Naka (creador del juego y para más señas el "papá" de Sonic) no quedó completamente satisfecho con el primer «Phantasy Star Online» a pesar del éxito que cosechó. Ya se sabe que estos genios siempre piensan que todo se puede mejorar, y por eso ha decidido crear una segunda parte con todo lo que en su momento tuvo que dejarse en el tintero. El hecho de que se mantenga el nombre y se le añada la coletilla de "Versión 2.0" ya indica que no se trata de un juego completamente nuevo, y para que no os liéis os lo aclaramos: «PSO V2.0» va a ser exactamente el mismo juego que «PSO», pero con algunos añadidos con los que, según Naka, la experiencia de juego mejora.
Por ejemplo, nos vamos a encontrar con la inclusión de seis nuevos modos de batalla, disponibles tanto en el modo multijugador en la misma consola como en el modo online. En el modo "Palace", para que os hagáis una idea, todos los personajes comenzarán en nivel 1 de experiencia y habrá que encontrar ítems para ganar ventaja sobre el resto de jugadores. También encontraremos el curioso modo "Go Go Ball", que como podréis imaginar por el nombre consistirá en meter una pelota en una portería, o dicho de otra manera, en jugar al fútbol. ¿Resultará divertido? Los más jugones se van a encontrar también con un nuevo nivel de dificultad, el "Ultimate", accesible sólo para personajes de nivel 80 en ➤



Sí, ya lo sé, tenía que haberte ayudado en aquel combate contra cuatro bichos. Esto de jugar con usuarios de todo el mundo...

Dreamcast

Enero



El juego contará con alguna zona nueva, y sufrirá un retoque a mejor en el tema gráfico.



Tropecientos objetos nuevos os esperarán ansiosos por ser adquiridos.





¿No sabes japonés y por eso no juegas? Con la nueva colección de "smileis" para comunicarte no vas a tener excusa.

Pese a su discreto éxito de ventas, Dreamcast sigue siendo la única consola que hoy por hoy ofrece juego online, con títulos multijugador del calibre de «Quake III», «Chu Chu Rocket!» o «Phantasy Star Online», el mejor de todos.

Online 2.0



Ufffff... Este pedazo de Dragón de Hielo os espera al final de uno de los niveles. No, si eso de nivel de dificultad "Ultimate" no sonaba bien...





Todos contra todos





La novedad más importante del juego va a ser la inclusión de seis modos de batalla donde podremos competir contra otros jugadores: Pegarnos mamporros, jugar al fútbol...



El límite de personajes por grupo seguirá siendo de cuatro, al igual que sucedía en la primera parte del juego.



adelante que busquen retos todavía más complicados. En él, las pasaremos canutas, porque los monstruos se moverán más rápido y serán mucho más resistentes, aunque también darán más experiencia.

Otro detallito será que si disponemos de al menos 10.000 Meseta (ya sabéis, las "pelas" del mundo de PSO) podremos cambiar el atuendo del personaje. Hay que ver cómo se las van a gastar los sastres del juego, ¡ni que fueran trajes de Pierre Carden!

Y por supuesto, el Sonic Team lo está teniendo todo en cuenta para que el juego sea compatible con el primer «PSO», pudiendo jugar en la misma partida jugadores de ambas versiones.

A priori, el único (pero importante) punto oscuro que no vemos claro en esta "segunda versión" es que en Estados Unidos y Japón va a ser necesario pagar para poder jugar. No está todavía aclarado es si en nuestro país habrá que pagar esa cantidad o el juego seguirá siendo gratuito. Por ahora, los jugadores nipones y americanos van a tener que desembolsar unas 2.700 pesetas cada tres meses para poder utilizar los servidores de «PSO». Si en la primera versión no teníamos que pagar, ¿por qué ahora sí? Pues resulta que había "tramposos" que se dedicaban a sabotear el juego introduciendo objetos falsos, y para evitarlo, el Sonic Team está contratando a un equipo de especialistas que se encargarán de controlar los servidores y evitar que la gente haga trampas. Y claro, eso hay que pagarlo. Un tema importante que aclararemos cuando salga el juego, momento en el que habrá que valorar también si las mejoras introducidas justificarán realmente la compra de este juego para aquellos que ya tengáis la primera versión.

Lo Mejor

Poder jugar con más opciones (y sin tramposos).

Lo Peor

¿Pagaremos por jugar?

Primera Impresión 

■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

Kick Off 2002

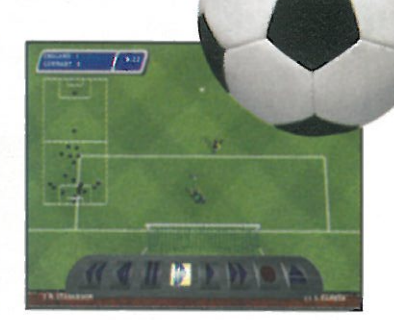
Después de mucho tiempo sin aparecer, la joya jugable que creara Dino Dini hace más de una década se resiste a perder el trono futbolístico que le robaron «FIFA», «ISS» y compañía. Para volver a ser el que era, Acclaim y Anco han decidido mantener el juego casi tal y como apareció en su versión original.

Por mantener la tradición, hasta han dejado la misma carátula, cuya ilustración frontal reconocerán los veteranos del balompié. La idea es actualizar en su justa medida el juego que sorprendiera años atrás a los jugadores de Spectrum y, posteriormente, a los usuarios de las de 8 y 16 bits. Sus señas de identidad siguen inalteradas: punto de vista aéreo (con el típico mapa del estadio a la izquierda) y jugabilidad por encima de todo, respetando el estilo adictivo que llevaron a lo más alto tanto esta saga como «Sensible Soccer», el otro gran mito del balompié en el siglo pasado. Lógicamente, los gráficos se han mejorado y los futbolistas son ahora poligonales, pero las novedades no acaban ahí. Ahora existe un completo editor con el que podréis personalizar cada una de las 204 selecciones nacionales disponibles (clasificadas según su posición actual en la FIFA), así como las 8 características propias de cada jugador. Asimismo, podremos crear nuestros propios torneos y equipos. Por otro lado, la oferta de modos de juego abarca desde copas del mundo hasta partidos amistosos.

Hasta aquí todo bastante bien, pero quizá muchos penséis que su apartado gráfico, heredado de sus "antepasados", se vea algo anticuado. En realidad, y como decíamos al principio, ése es el objetivo de Anco, apostar todo a la jugabilidad aunque sea a costa de prescindir del atractivo visual de otros títulos. En cualquier caso, la versión que tenemos es aún muy primitiva, así que habrá que ver lo que finalmente son capaces de ofrecernos con este "revival" del fútbol más clásico. Ya está confirmado que el producto saldrá a un precio más bajo de lo normal (unas 6.000 pesetillas) pero, ¿llegará su jugabilidad a tal nivel que consiga hacernos olvidar sus carencias gráficas? Ya lo veremos.



La perspectiva cenital se mantiene con respecto a anteriores entregas.



Se podrán repetir las jugadas más interesantes, con varias posibilidades.

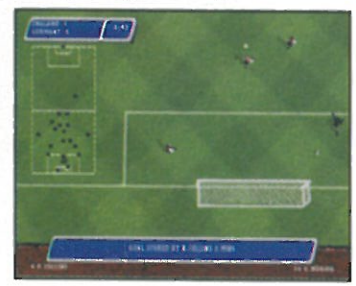


PSX / PS2

Diciembre



En el modo Reto se nos pedirá conseguir objetivos muy concretos.





Hay muchas opciones de configuración. ¡Hasta puedes poner la equipación del equipo de tu pueblo!



El catálogo de selecciones para elegir será muy amplio. ¿Hace un partido Burundi-Congo?

Lo Mejor

- El clásico regresa a un precio de hace años.
- Parece que va a tener muchos detalles durante el partido

Lo Peor

- El concepto gráfico está demasiado anticuado.
- Veremos si puede competir con los grandes del género en cuanto a modos, opciones...

Primera Impresión 


INSANE TRICKS
UNSPOILED VIEWS
TERRIFIED MOUNTAIN CREATURES
DEFY GRAVITY
SSX Tricky
EA SPORTS BIG
PlayStation 2
SSXtricky.ea.com
PlayStation 2 ¿TE ATREVES?
aDeSe TP

■ UBI

Rayman M



Un poco cansado de salvar su mundo constantemente, Rayman ha decidido tomarse unas vacaciones, y qué mejor manera de hacerlo que a bordo de un divertido "Party Game" y en compañía de todos sus amigos. Así que ya sabéis, id preparando vuestro multitap que se avecina una buena ración de minijuegos.



Además de al propio Rayman, en el juego podremos escoger a cualquiera de los personajes habituales de las anteriores aventuras, amigos o enemigos.



Siguiendo la estela de otros "gigantes" de los videojuegos como Mario o Sonic, Rayman, el personaje más emblemático de Ubi, pegará, dentro de muy poco tiempo, el salto de su género originario, las plataformas, a otro completamente distinto, los "Party Games". Como es habitual en este tipo de juegos, los pilares sobre los que descansará «Rayman M» consistirán en un variado elenco de minijuegos en los que la nota predominante será la sencillez, y que resultarán mucho más entretenidos cuantos más participantes seamos.

Esto no quiere decir que no se vaya a poder jugar en solitario, ya que por suerte los programadores parecen haber tenido en cuenta ese detalle y están incluyendo bastantes alicientes para potenciar las partidas de un jugador contra la máquina. Pero, de todas formas, lo mejor del programa vendrá cuando sean varios –cuatro como máximo- los participantes que se pongan a los mandos a la vez. Será entonces cuando las competiciones, que pueden ser desde carreras de obstáculos hasta irresistibles peleas de ítems, alcanzarán el mayor grado de diversión. ➤





Entre los diferentes minijuegos habrá divertidas carreras de obstáculos que pondrán a prueba la velocidad de los personajes.



PlayStation 2
Diciembre

▲ El modo estrella del juego serán las partidas entre cuatro jugadores, eso sí, hará falta hacerse con un multitap para poder disfrutar de esta opción.



◄ Los escenarios conservan el mismo "look" de «Rayman Revolution», no en vano estarán realizados con el mismo motor gráfico.

➤ Por otro lado, todos los minijuegos estarán ambientados en el fantástico universo de Rayman, con sus enormes cascadas de agua cristalina y sus entrañables criaturas, por lo que será posible escoger a casi todos los personajes de los anteriores juegos, ya sean amigos o enemigos.

Además, gráficamente el juego apunta muy buenas maneras, ya que hará uso de una versión optimizada del motor gráfico de «Rayman Revolution», que tratará de conseguir que los personajes y escenarios tengan una calidad soberbia, y que no asome ni una pizca de ralentización incluso cuando haya cuatro jugadores a la vez en pantalla. Ojalá lo consigan.

Así que ya sabes, si te ha gustado la idea, ya puedes ir llamando a tus colegas para organizar un fondo común para el Multitap porque el mes que viene lo vais a necesitar con toda seguridad.

Lo Mejor

▲ Las partidas a 4 jugadores.

▲ El apartado técnico parece que rayará a un buen nivel.

Lo Peor

▼ Quizá pueda llegar a ser repetitivo si piensas jugar solo.

Primera Impresión 

■ CAPCOM ■ AVENTURA

Resident Evil Gaiden

Game Boy

Diciembre

Tras un primer intento -fallido- de trasladar «Resident Evil» a una portátil, los responsables han decidido empezar de nuevo con un juego menos ambicioso pero igualmente divertido.

Trasladar, sin más, los escenarios típicos de cualquier "survival horror" a la portátil de Nintendo hubiera sido imposible, así que el próximo «Resident» (el primero que cabe en la palma de nuestra mano) cambiará los personajes en 3D y los escenarios prerrenderizados por una perspectiva isométrica y combates en primera persona. Habéis leído bien. Mientras que las partes de investigación tendrán lugar en estancias "vistas desde arriba", cada vez que nos crucemos con un zombie la pantalla se convertirá en un minijuego en perspectiva subjetiva, en el que trataremos de atizarle con todo lo que pillemos.

Lo que sí está claro es que por mucho que haya cambiado su aspecto, «Resident Evil Gaiden» contará con todos los ingredientes de la saga: un lugar infestado de muertos vivientes (esta vez se trata de un barco) unas cuantas llaves y los personajes más populares de Raccoon City. ¿Os morís de ganas por saber quiénes son? Pues parece que para la ocasión vamos a controlar a tres valientes, Barry Burton (el "barbas" de la primera parte) Leon Kennedy de «Resident Evil 2» y una novata llamada Lucía.

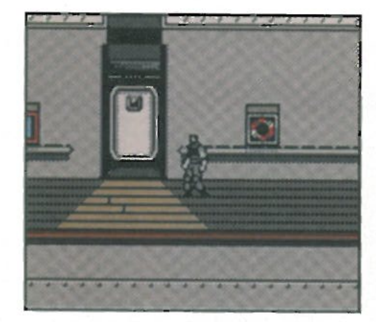
En total más de 100 estancias, completamente nuevas, que tendremos que atravesar "pistola en mano" si queremos salir vivos de este prometedor «RE Gaiden».

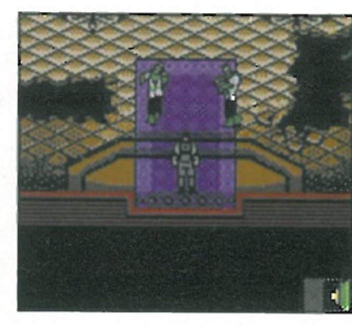


Para no variar, será muy fácil perderse entre los laberínticos mapas.



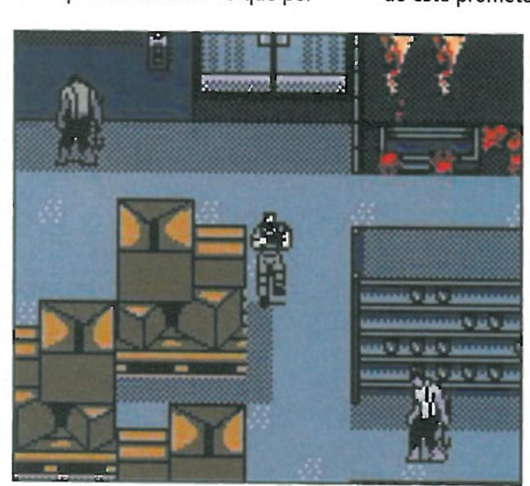
Así serán las pantallas de combate con los zombies, en primera persona.





Si no andamos muy bien de munición, siempre podemos pasar corriendo entre los zombies.

Estos son los tres valientes a los que les toca "desinfectar" el barco.



El componente aventurero será igual de importante que siempre: habrá que buscar llaves y resolver puzzles.



¡Quién lo diría! Con lo bien que tocaba el piano, y casi me muerde.

Lo Mejor

¡Por fin! ¡Un «Resident Evil» en una consola portátil!

Lo Peor

Que después de haber visto el «Alone in the Dark» de GBC, esperábamos que Capcom fuera capaz de superarlo...

Primera Impresión 

■ CAPCOM

Resident Evil Gun Survivor 2

Si te has comprado una G-Con 2 para jugar a «Time Crisis 2», no te preocupes, que le vas más a sacar partido a tu periférico. De eso se encarga Capcom, que muy pronto va a traer a PS2 la segunda parte de «Gun Survivor», el revolucionario juego de pistola basado en «RE Code: Veronica». ¡Temblad, zombies!

La sorpresa que Capcom nos dio a todos con el primer «Gun Survivor» fue enorme. ¿Un juego de disparos, que se juega con pistola pero aún así permite libertad total de movimientos, y que encima está ambientado en la saga «Resident Evil»? Pues sí, y el caso es que la mezcla resultó ser bastante interesante, y aunque la popularidad que alcanzó el juego no fue tan alta como se esperaba, los poseedores de una pistola para PSone agradecieron el esfuerzo por innovar en el género. Pues bien, dentro de muy poquito nos va a llegar ya la segunda parte de este juego en PlayStation 2, un "shooter aventurero" con el que, siguiendo la historia y manteniendo las mismas localizaciones del maravilloso «Code: Veronica» de Dreamcast y PlayStation 2, Capcom pretende alcanzar las cotas de calidad de su rival en esta consola (o sea, «Time Crisis 2»).
Seguro que más de uno ya habrá visto esta segunda entrega en los salones recreativos: pues bien, esta versión para PlayStation 2 mantendrá el modo de juego arcade intacto, pero también le añadirá otro modo nuevo para aumentar sus posibilidades.
En el modo arcade, ➤

PlayStation 2

Enero

Ninguno de los engendros de «Resident Evil» se va a perder la ocasión de salir en este juego...





Sin importar a quién elijamos a la hora de jugar (Chris o Steve), el otro personaje nos acompañará para ayudarnos a dar buena cuenta de los zombies que veamos.

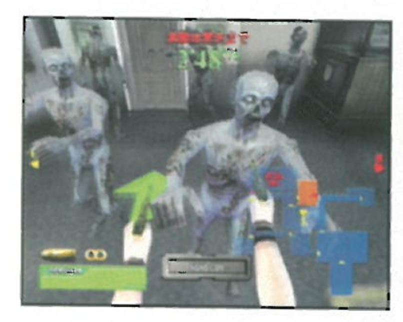
Teniendo en cuenta el acuerdo exclusivo que Capcom ha firmado con Nintendo, muy probablemente éste será el último juego de «Resident Evil» que podremos ver en los próximos años para PlayStation 2.



Menos mal que la G-Con 2 permite moverse con soltura por los escenarios, si no, ¡cualquiera se carga a este bicho con sólo una pistola!







En plan aventura





«Gun Survivor 2» incorporará un modo de juego llamado "Dungeon", en el que tendremos que ir pasando fase por fase logrando diferentes objetivos. El ritmo será más pausado, con labores de búsqueda y aventura.



Al contrario que el primer «Gun Survivor», esta segunda entrega seguirá el argumento del capítulo «Code: Verónica», de DC y PS2.



Más os vale que utilicéis a discreción las armas que consigáis, ya que los zombies no se andarán con chiquitas. ¡Tienen mucha hambre!

➤ podremos controlar indistintamente a Claire Redfield o al guaperas de Steve Burnside -el segundo personaje nos acompañará controlado por la consola o por un amigo-, para pasar un total de 5 fases con límite de tiempo. La misión, en todos los casos, será buscar una llave en el mapeado, después encontrar la salida y, por último, enfrentarnos a un jefe final. En este modo el ritmo de juego será rapidísimo, algo a lo que contribuirán los movimientos de los zombies, hunters y demás "fauna" típica de la saga «Resident Evil».

Por otro lado, el modo nuevo, llamado Dungeon, será una especie de aventura dividida en misiones, en la cual se nos pedirá que cumplamos determinados objetivos que tendremos que resolver a base de investigar entre los laberínticos escenarios.

Por supuesto, a nivel gráfico, los que hayáis jugado a la primera parte en PlayStation, notaréis un notable aumento de la resolución de las texturas y de la velocidad general del juego, algo lógico teniendo en cuenta la superior potencia de la consola.

Ah, y no penséis que nos hemos olvidado de lo más importante: la pistola. Ya hemos probado el juego con la nueva G-Con 2 de Namco, y os podemos asegurar que va a ser una pasada. Y, gracias a la cruceta que incorpora, moverse por los escenarios os resultará más cómodo y sencillo.

Pronto veremos si esta nueva apuesta de Capcom por la revolución del género de los disparos tiene posibilidades de convertirse, por encima del renovado «Time Crisis 2», en el referente de los juegos de pistola para PlayStation 2.

Lo Mejor



- Tener otro juego para la G-Con 2.

Lo Peor

- Que quizá resulte corto.
- No nos ha impresionado su calidad técnica.

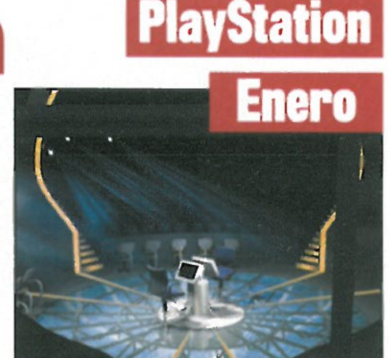


■ EIDOS ■ VARIOS

¿Quiere ser millonario?

PlayStation

Enero



Eidos te trae la oportunidad de demostrar de una vez por todas, y además en español, si realmente eres el único capaz de superar las famosas 50 preguntas del concurso de moda en TV. Y todo ello, sin levantar la ceja.



El género de los "quiz shows" (concursos de acertar preguntas, para entendernos) es muy popular en países como Inglaterra, donde este programa ha cosechado un gran éxito. Pues bien, ahora recibimos la versión para nuestro país del juego oficial de Playstation, que pretende repetir el número uno alcanzado en Inglaterra y Alemania. Como la ocasión lo merecía, y para alegría de todos, se ha decidido cambiar las preguntas, que estarán basadas en el programa español, y el juego se desarrollará de la misma forma que en televisión: o sea, se formulan cuestiones que hay que responder escogiendo una de las cuatro posibilidades que se ofrecen, y a medida que se va avanzando, el premio y la dificultad son mayores. Si nos vemos agobiados, existe la posibilidad de usar comodines que ayudan a dar con la opción correcta. La gracia está en que fallar una pregunta supone perderlo todo automáticamente, a no ser que hayamos triunfado en las suficientes rondas como para dejar una cantidad de dinero a salvo. Tras quince aciertos se gana el premio absoluto: nada menos que cincuenta millones de pesetas (ya quisiéramos que fueran reales...). Para añadirle algo de interés a la cosa, aparte del modo normal, se va a incluir un multijugador, de manera que será posible jugar junto a varios amigos, incluso unidos por equipos. Por otro lado, en el apartado gráfico se pretende que nos creamos que estamos viendo la tele en directo, así que disfrutaremos de la reproducción calcada del escenario y los rótulos a los que ya estamos acostumbrados.

La pena es que, por mucho que se ha intentado, la voz que formulará las preguntas no será la de Carlos Sobera (ya sabéis, el de la ceja arqueada), pero lo importante es que el juego vendrá en español. Por cierto, el juego incluirá una tarjeta de registro que, al enviarla, servirá para entrar en el concurso de un millón de pesetas, lo cual no está nada mal. Ya sabes, ve repasando la enciclopedia de tu casa, porque este juego va a poner a prueba tu inmensa sabiduría.

Instrumentos de viento... ¡quiero llamar a mi "cuñao"! Esto... vale... bueno, elijo la A: Guitarra. ¿He acertado?

Cada cinco preguntas, nos aseguramos todo lo que hayamos acumulado. ¡Es que irse de vacío es muy triste!

Lo Mejor

- Las preguntas y el lenguaje adaptados al público español.
- El "pique" que supone intentar llegar al final del reto.

Lo Peor

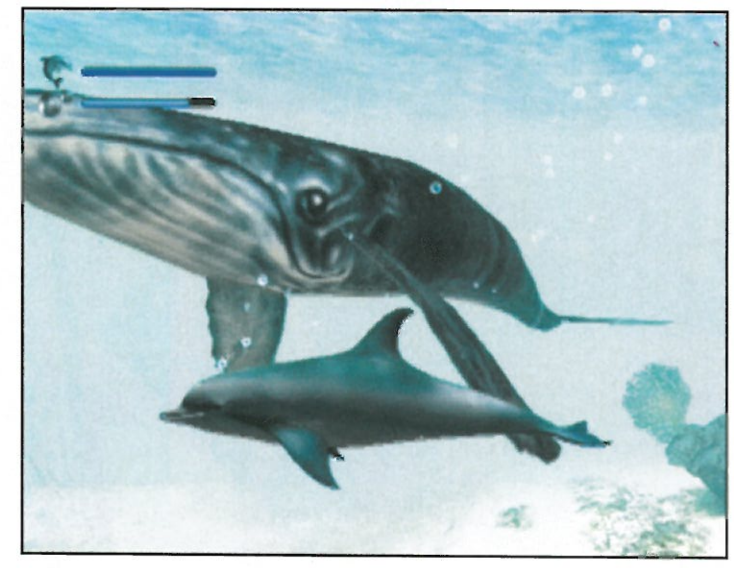
- Habrá que ver si los modos de juego resultan suficientes.
- Que nos vayamos a quedar sin poder oir las ocurrentes frases de Carlos Sobera.

Primera Impresión 

■ SEGA ■ AVENTURA

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Nos encontramos ante otro de los grandes clásicos de Sega que podrá ser disfrutado por los usuarios de PlayStation 2 en breve. El delfín más popular de la historia -con permiso de Flipper-, "inundará" con su magia los circuitos de la 128 bits de Sony. El destino del mundo está en tus manos... o en tus aletas.



Durante toda la aventura, Ecco se relacionará con toda la fauna marina, y algunos animales nos ayudarán a proseguir el desarrollo de la historia.

Los juegos protagonizados por Ecco siempre han tenido un publico minoritario, pues su desarrollo pausado y relajante no conmulga demasiado con las ansias de acción de los usuarios de consola. Ahora bien, eso no quita para que se trate de juegos de gran calidad, muy cuidados técnicamente y con horas y horas de aventura.

Además, esta nueva entrega de la serie, como ya vimos en Dreamcast, despliega un apartado gráfico y sonoro muy atractivo, y aumenta aún más las posibilidades dentro de la aventura. Esto significa que habrá mucha más libertad para explorar los detallados escenarios submarinos que componen el juego y al mismo tiempo nos encontraremos con una mayor variedad de objetivos, que irán desde salvar a un ballenato a huir de los afilados dientes de los tiburones, por poner dos ejemplos.

Y claro, durante el transcurso de la aventura, el jugador tendrá que hablar con otros delfines para conseguir información práctica acerca de las misiones, aunque en ocasiones bastará con prestar nuestra ayuda a algún pez en apuros para que nos recompense con jugosas pistas que nos permitan avanzar en la historia.

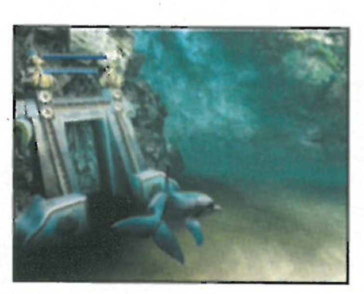
Eso sí, no esperéis encontrar alguna diferencia con respecto a la versión de Dreamcast, salvo la posibilidad de seleccionar entre 50 y 60 hz, que siempre viene bien.

De cualquier modo, seguro que los usuarios de PS2 que aprecien la calidad de una buena aventura, con un estilo de juego profundo y pausado, estarán contentos de poder ver este título en su consola.

PlayStation 2

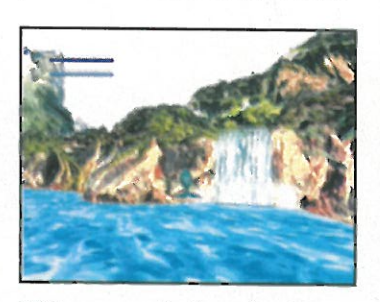
Enero





En las profundidades del océano es posible encontrar de todo, incluso templos de antiguas civilizaciones.

¡Pero qué escenarios tan bonitos! Aunque también son peligrosos.



Ecco aprovechará sus piruetas para salir a respirar algo de oxigeno.



Menos mal que llegará traducido, así nos enteramos de la historia...

Lo Mejor

- Los gráficos y su estilo pausado, que invita a jugar con mucha tranquilidad.

Lo Peor

- La falta de novedades.
- Que esa tranquilidad puede aburrir a los que busquen aventuras de más acción.

Primera Impresión 

■ SONY

Wipeout Fusion

«Wipeout» es, sin lugar a dudas, una de las sagas más llamativas y populares de cuantas han pasado por sistema alguno. La entrega que disfrutaremos desde el mes que viene en PlayStation 2, que se llamará «Wipeout Fusion», promete ser una auténtica maravilla. Así que, ¿te atreves a sentir emociones fuertes, o tienes verdadero miedo a la velocidad?


Cuando os ataquen los rivales, la pantalla se llenará de efectos de luz.




Como siempre, en boxes se podrá recuperar la parte de escudo perdida.

Si revisamos el catálogo de PS, seguro que muchos estarían de acuerdo en que parte de su éxito se debió a «WipeOut», ese juego de velocidad con naves voladoras futuristas, capaces de disparar y usar diversos ítems.

Pues bien, tras varios retrasos, la primera entrega de esta saga en PS2, llamada «WipeOut Fusion», está casi a punto, concretamente para enero del año entrante. Es más, ya os podemos adelantar que, tras dedicarle un puñado de horas a la beta que tenemos a nuestra disposición, estamos ante un juego que no dejará indiferente a ninguno de los seguidores de la saga y de la velocidad en general, ya que no se han limitado únicamente a incluir varias mejoras gráficas menores y algunas opciones nuevas.

Las principales novedades las encontraremos en el apartado gráfico, especialmente en los renovados entornos en 3D, y ya veréis cómo la cantidad de detalles de los circuitos os dejan con los ojos como platos. A ello contribuirán los efectos de luz, los destellos del sol o esas famosas estelas brillantes de las naves.

Eso sí, quizá el aspecto más ➤






Ahora habrá más variedad en los circuitos que además mostrarán diferentes estados climáticos, como aquí, que están en plena nevada.

PlayStation 2

Enero

■ VELOCIDAD



Los circuitos de girarán y se retorcerán de formas inverosímiles... pero claro, con una nave anti-gravitatoria, ¿a quién le asusta un giro de 360º?



Veremos efectos de partículas para casi todos los terrenos de los circuitos. Un ejemplo: aquí veis el polvo que levantan los vehículos a su paso sobre la arena.

➤ importante del juego sea la sensación de velocidad, y desde luego aquí el juego no va a quedarse corto. La velocidad es tan alta que apenas os va a dar tiempo a levantar la vista para recrearos en los circuitos, aunque tampoco sería muy recomendable que digamos, sobre todo si tenemos intención de llegar los primeros a la meta para ir desbloqueando recorridos ocultos.

Por lo demás, «Wipeout Fusion» incluirá los mismos modos de juego que ya conocíamos de las entregas de PSlayStation (Arcade, Campeonato, dos jugadores, etc.), así como algunas armas nuevas y los remozados diseños de las naves. Respecto a éstas, su diseño ha experimentado mejoras muy evidentes, se aprecian tanto en la cantidad de detalles como en la calidad de las texturas utilizadas.

En fin, estamos seguros de que, después de haber pasado ya más de dos años desde la última versión de «Wipeout» (¡cóm pasa el tiempo!), seguro que el tiempo que nos ha tocado esperar va a merecer mucho la pena.

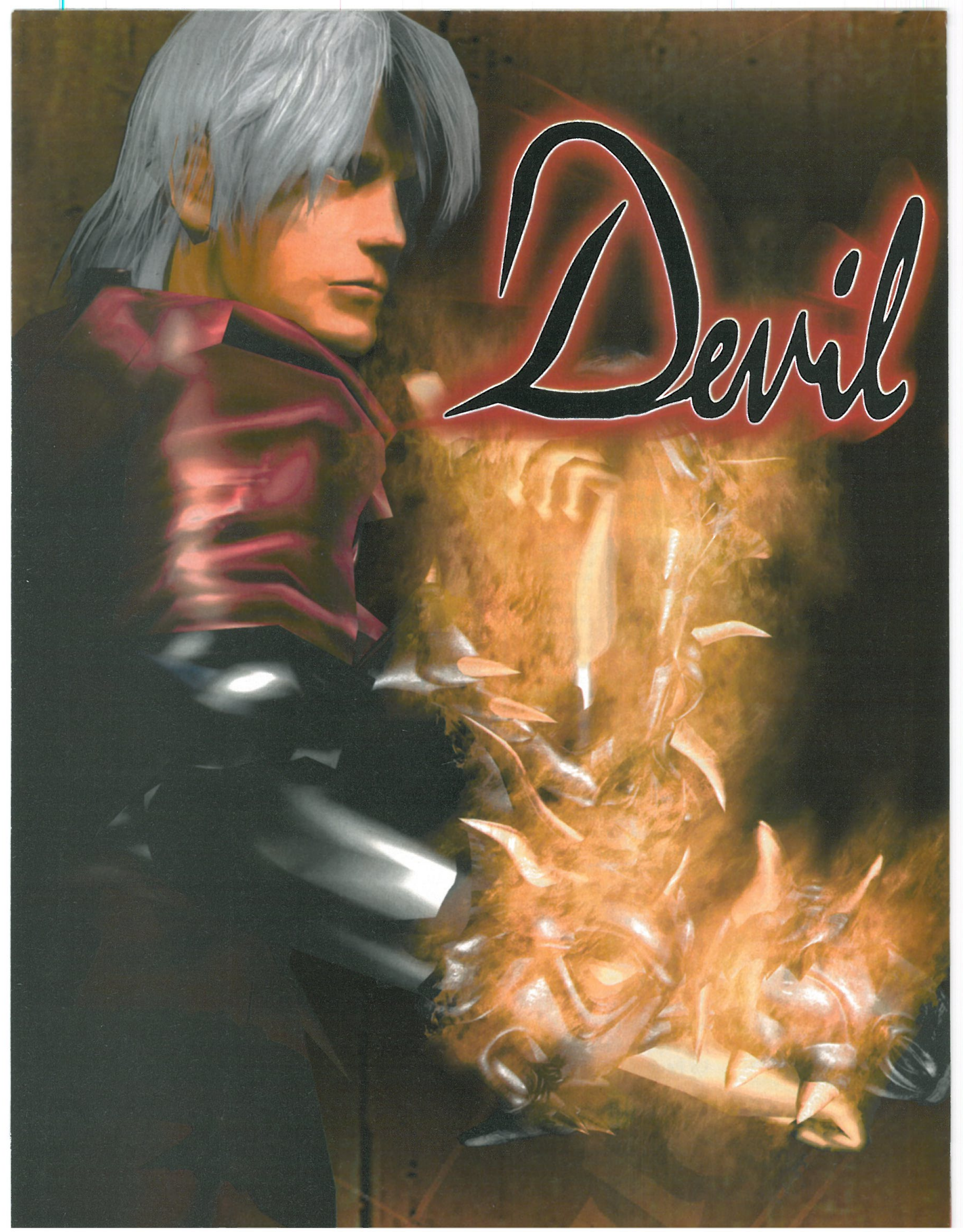
Lo Mejor

- El diseño de los circuitos es absolutamente espectacular.
- La sensación de velocidad.

Lo Peor

- ¿Justifican las mejoras técnicas una espera tan larga?

Primera Impresión 


Devil

Consola: PS2 Compañía: Sony

La nueva joya RPG de Sony

Desde hace un tiempo, este juego viene sonando muy fuerte aquí en Japón, sobre todo desde que el propio Kojima, el creador de «Metal Gear», quedará alucinado con él. Así que nos colamos en las oficinas de Sony para mostraros las primeras imágenes de esta original y emocionante aventura.

Ico

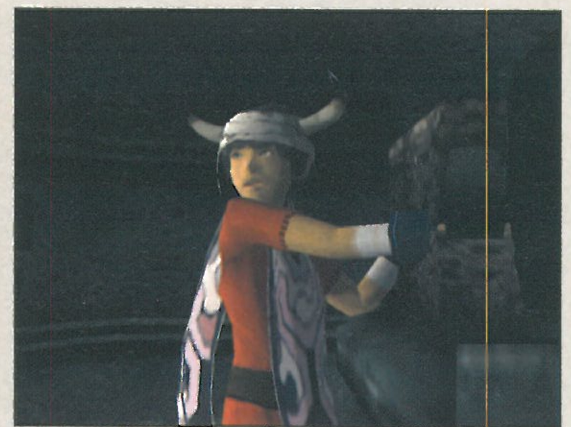
Un argumento con tintes románticos

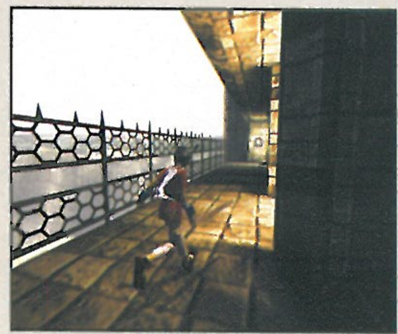
Dos personajes unidos por un destino paralelo

Cuenta la leyenda que, en un lejano mundo, en todas las generaciones nace un niño único y especial, distinguible del resto de los "normales" porque tiene cuernos. En esta ocasión, se trata de un muchacho llamado Ico, un joven que a los pocos años es secuestrado por una malvada reina y llevado a un castillo para ser sacrificado. Allí, el chico comienza a soñar con una joven y misteriosa princesa. Cuando despierta, se da cuenta de que su sueño se ha hecho realidad, y que la pequeña princesa es una persona real que está atrapada en el mismo lugar. Su misión consistirá en escapar del castillo junto a ella, para lo cual ambos deberán ayudarse mutuamente. Así que, como podréis imaginar, en este juego la interacción entre los personajes será fundamental para llegar al final.



Los programadores han creado para la ocasión un entorno completamente nuevo, llegando al extremo de haber imaginado varios estilos arquitectónicos completamente imaginarios.





El componente aventurero de «Ico» está bastante acentuado, aunque no habrá puzzles ni cosas por el estilo. También habrá un componente plataformero.

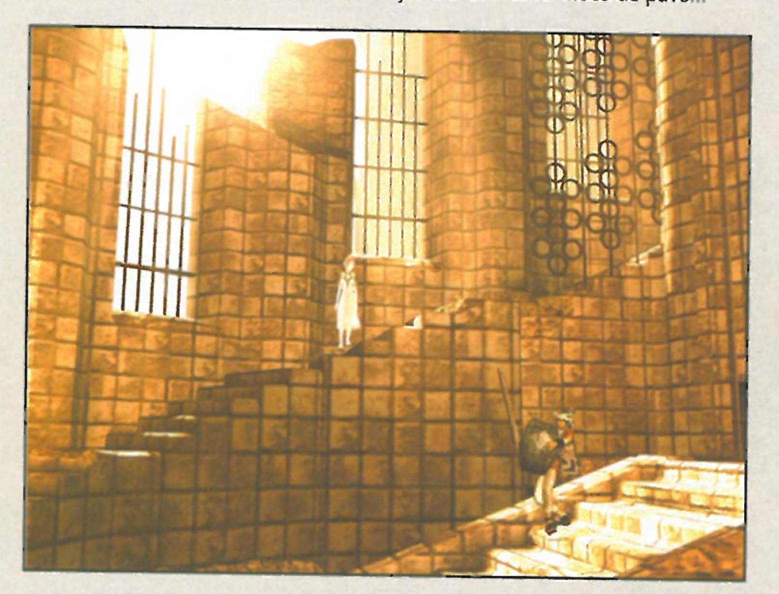
Los escenarios forman un mundo fantástico

Todo un derroche de imaginación

Los programadores han puesto especial empeño en diseñar un mundo completamente nuevo. ¿Qué quiere decir esto? Pues que, según nos han dicho ellos mismos, no se han inspirado en ningún otro juego, película o novela (que es lo que se suele hacer), sino que han creado un mundo imaginario desde cero, incluyendo su propia estética y estilos arquitectónicos. Por si fuera poco, también las lenguas que hablan los protagonistas son inventadas, y decimos "lenguas" porque la de Ico y la de la princesa son diferentes. Otro punto original del juego es la ausencia de música, ya que sus creadores han querido dotarlo de una atmósfera lo más natural posible. El resultado es muy interesante, sobre todo si tenemos en cuenta que este título fue elogiado por el mismísimo Hideo Kojima. Y eso no es moco de pavo...



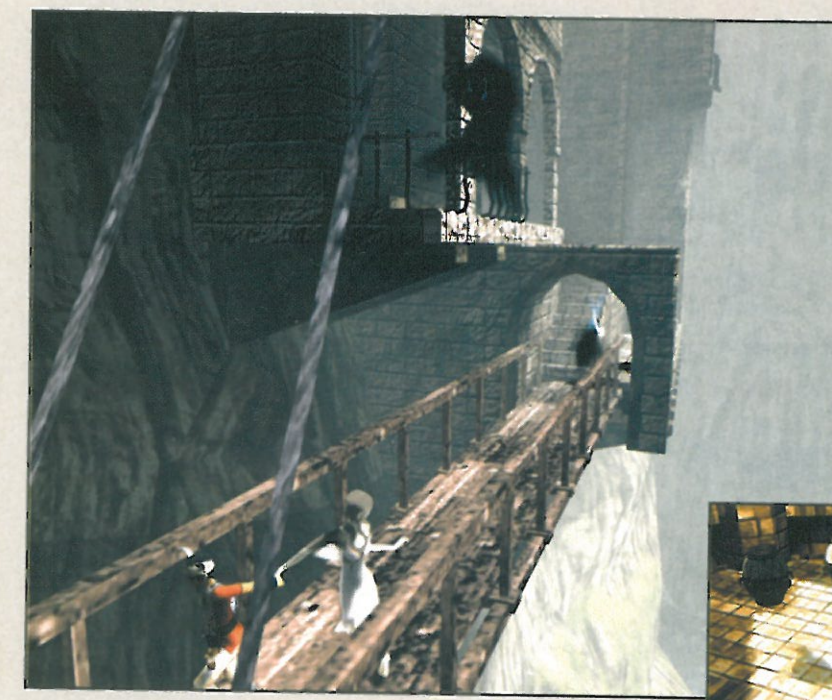
El ángulo de visión de las cámaras va variando a nuestro paso, escogiendo siempre el punto más apropiado para seguir la acción correctamente.





Toda la aventura se desarrolla en un castillo abandonado del que tendremos que escapar, pero no creáis que el mapeado del juego es corto...

Este juego combina géneros como el rol, la aventura y la acción. Estará a la venta en Japón la próxima primavera



La interacción -física o mediante el habla- entre Ico y la princesa será fundamental para escapar de la siniestra reina. Por ejemplo, en momentos tan delicados como éste se hace necesario cogerse de la mano...

El novedoso sistema de juego

Un chico para todo

La mezcla que propone el juego -rol, aventura, puzzles, y acción- hace que nuestro personaje cuente con un buen puñado de habilidades para superar las situaciones que se presentan. A los movimientos previsibles, como correr, saltar o luchar, hay que añadir otras menos habituales, como escalar o balancearnos a lo Tarzán. Todo esto resulta aún más interesante si tenemos en cuenta que la mayoría de los escenarios serán interactivos, multiplicando las posibilidades de que se presenten situaciones de lo más realista. Y es que el juego desborda imaginación a tope.





Consola: Game Cube Compañía: Nintendo

Miyamoto vuelve a romper moldes

No ha hecho más que salir Game Cube al mercado, y Shigeru Miyamoto, el creador de Mario y Zelda, ya se ha desmarcado con un juego totalmente innovador y original. Por supuesto, nos faltó tiempo para ir al barrio de Akihabara y hacernos con uno, para volver a rendirnos ante este gran genio.

Pikmin



Este es el primer Pikmin que aparece en la aventura. Como veis, Miyamoto ha vuelto a sorprendernos con un nuevo concepto y personajes inéditos.



Los enemigos son mucho más fuertes que los Pikmin, pero éstos ganan en número. ¡Let's go, Pikmin! Además los Pikmin tienen diferentes habilidades dependiendo de su color.

Unos "bichejos" con mucho gancho

Pero vamos a ver, ¿qué son estos Pikmin?

Los Pikmin son unos curiosos y amigables seres que viven en un planeta lejano al nuestro. Vamos, que son unos extraterrestres. Eso sí, borrad de vuestra mente la imagen típica de monstruos verdes y babosos porque no tienen nada que ver: el aspecto de los Pikmin se asemeja a lo que sería un híbrido entre una planta y un insecto. De esta forma, para que nazca una nueva criatura, primero debe ser "sembrado" y al cabo de un breve periodo de tiempo germina. Por otra parte, su dieta se fundamenta en la ingestión de hierba y otros vegetales, y si logramos alimentarles correctamente pueden llegar a evolucionar y hacerse más rápidos y fuertes. Existen tres tipos de Pikmin que se agrupan en tres colores diferentes (rojo, amarillo y azul) según sus habilidades.



El tiempo transcurre de forma real, y por las noches tenemos que llevarlos de vuelta a casa.



Con la ayuda de este mapa podemos movernos entre las distintas fases del juego.



Aunque secundario, el apartado gráfico de este título no tiene desperdicio. Mirad que texturas.



El objetivo es recoger 30 piezas de la nave que ha traído a los Pikmin.



Así es como queda nuestra nave después del "aterrizaje forzoso".



«Pikmin» basa su encanto en una sencilla, pero adictiva, mecánica de juego que tira de estrategia y de unos personajillos tan numerosos como simpáticos.



Podemos llevar con nosotros hasta un centenar de Pikmin simultáneamente. Y la acción no se ralentiza ni una gota. Aunque podemos perder los nervios.

¡Un astronauta en apuros!

¿Cual es el objetivo en «Pikmin»?

En un principio, la idea de juego de Pikmin es de lo más simple: debemos guiar al capitán Orima (así es como se llama el otro personaje principal) por todo el planeta en busca de 30 piezas de su maltrecha nave Dolphin (¿no os suena de algo ese nombre?) que se dispersaron por el terreno después de sufrir un pequeño accidente galáctico.

Para llevar a cabo esta tarea se vale de la ayuda de los Pikmin, que debe dirigir sabiamente para resolver las distintas situaciones a modo de puzzles que presenta el juego, más o menos como en otros juegos de estrategia en tiempo real. Como veis, la estrategia y la agilidad mental son las principales protagonistas en este juego.



Sistema de control bien planteado

¿Y es muy difícil jugar a «Pikmin»?

Al observar las pantallas que acompañan estas líneas puede que más de uno piense que este Mini-DVD es una especie de "Lemmings" (que como sabéis fue un famoso juego de estrategia) con otros personajes. Nada más lejos de la realidad. A diferencia de éste, en «Pikmin» no tenemos control directo sobre dichas formas de vida, pues es a través del astronauta como vamos dando las órdenes necesarias a estos diminutos seres. Para ello se ha diseñado un control de lo más cómodo, que aprovecha a tope las características del mando de GC: con el stick movemos a Orima, el botón "A" es el típico botón multifunción, con la palanca "C" podemos desplazar a los Pikmin, y los botones "B" y "X" hacen las veces de silbato.







Consola: PS2 Compañía: Enix

La "otra" saga de rol llega a PS2

Aunque en España no sea muy conocida, la serie «Star Ocean» arrastra a toda una legión de seguidores aquí en Japón. Así se explica el revuelo que vivimos en el reciente Tokio Game Show cuando Enix anunció que su saga de RPG continuaría en PlayStation 2, a lo largo del año que viene.

Star Ocean 3: Till the end of time





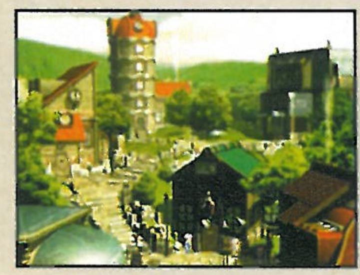
Una saga con historia

Juegos de rol desde 1996

La historia de «Star Ocean» se remonta a los tiempos de Super Nes, cuando los RPGs en perspectiva cenital estaban en pleno apogeo. Entonces, los sencillos sprites del primer cartucho tuvieron tanto éxito que obligaron a Enix, dos años después, a desarrollar una versión con personajes poligonales y escenarios renderizados para PS. La explosión de ventas no se hizo esperar, hasta el punto de que en pocos meses comenzó a emitirse «Star Ocean EX»por la TV nipona.

En el pasado TGS los fans de la serie recibieron dos importantes noticias: el anuncio de una nueva entrega para PS2, y el lanzamiento de «Blue Sphere» en GBC.


SUPER NINTENDO 1996


PLAYSTATION 1998


GAME BOY COLOR 2001

El mundo de «Star Ocean»

Espada y brujería en 3D



«Till the End of Time» está ambientado en un mundo que combina la última tecnología con escenarios medievales (más o menos como «Final Fantasy») pero los decorados, en lugar de ser estáticos, están realizados en completas 3D, de modo que podemos rotar la cámara con total libertad. El desarrollo se divide en un mapa general y otros más detallados para cada ciudad (¿os suena?), aunque aquí podemos ver los movimientos de nuestros enemigos, y así evitar algunos combates. En la versión del TGS también pudimos descubrir algunas mejoras, como una brújula que nos indica nuestra posición y destino.





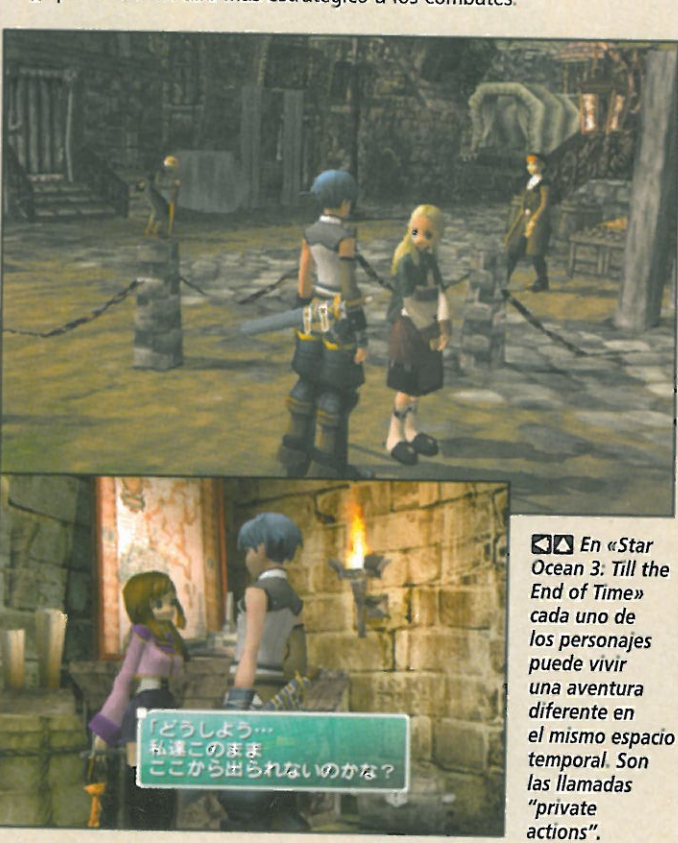
Después de tres entregas para diferentes consolas, Enix dio la sorpresa en el pasado TGS con el anuncio de «Star Ocean 3» para PS2.



Los protagonistas de la aventura

Una historia por cada personaje

«Star Ocean» fue el primer juego en dividir las aventuras de varios personajes en un mismo espacio de tiempo (algo parecido a las secuencias de tiempo activo de «FF IX») de modo que el jugador pueda controlar uno tras otro a todos sus aventureros. En esta última entrega, hemos comprobado que se conservan las "private actions" y además se han acompañado con movimientos coordinados (de varios personajes a la vez), que le dan un aire más estratégico a los combates.



En «Star Ocean 3: Till the End of Time» cada uno de los personajes puede vivir una aventura diferente en el mismo espacio temporal. Son las llamadas "private actions".

El sistema de combate

Espectáculo por turnos

Enix no ha querido complicarse con el sistema de combates. «Star Ocean 3» mantiene los turnos "de toda la vida" pero cada ataque está acompañado de alucinantes efectos visuales. Además, los jugadores no se limitarán a seleccionar sus movimientos en un menú, sino que tendrán que actuar de un modo "estratégico" dependiendo de la posición y de la distancia a la que se encuentren los enemigos.



El sistema de turnos se ha agilizado con la incorporación de un mapa que nos indica la posición de nuestros enemigos en cada momento.



"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO"
PLAY2 OBSESION



"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"



ACCIÓN A RAUDALES

MAX PAYNE™

MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2. PREPÁRATE PARA EL DOLOR......

MAXPAYNE.COM

¡A espadazo limpio con el diablo!

2 meses, 60 días, 1.440 horas. Este es el tiempo que ha pasado desde que la demo del último "survival horror" de Capcom cayó en nuestras manos. 1.440 horas sin dejar de pensar en sus increíbles gráficos y su absorbente sistema de combates. Pero la espera ha merecido la pena: estamos ante uno de los juegos del año

Devil May Cry

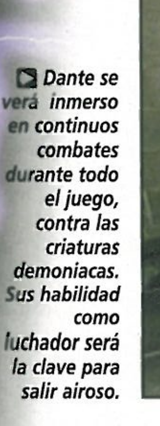
Aunque después de la primera partida nadie lo diría, «Devil May Cry» iba a ser un nuevo capítulo de «Resident Evil». Pero cuando Capcom se dio cuenta de la originalidad y la calidad de lo que tenía entre manos decidió hacer un título totalmente independiente de su saga de terror.

Y es que este juego asombra desde las primeras imágenes. Capcom se ha decantado por recoger en esta aventura las últimas tendencias visuales y sonoras, y nada más empezar nos deja absolutamente "flipados" con una intro que parece sacada de "The Matrix", una película que, de una forma u otra, está presente durante todo el juego. De dónde si no pueden haber salido la música súper cañera, los combates que mezclan la lucha tradicional con las más potentes armas de fuego, la indumentaria elegante-modernista del personaje principal (con guardapolvos incluido) o los saltos estratosféricos. Claro, que aquí todo esto aparece dentro de una trama oscura e infernal, en la que hasta el propio protagonista es una especie de demonio vengativo.

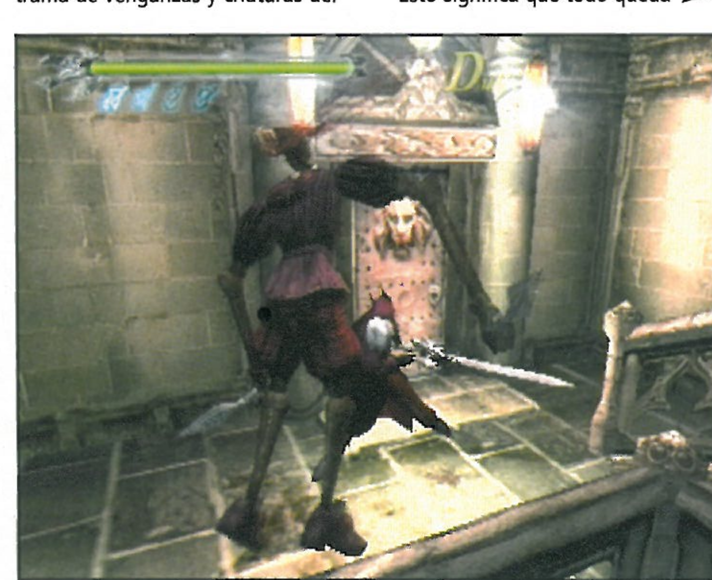
ACCIÓN SIN LÍMITES

Porque esta vez Capcom ha cambiado las historias de zombies de su archiconocida saga, por una trama de venganzas y criaturas del infierno. En el juego tomamos el control de Dante Sparda, el hijo de un demonio que 2.000 años atrás juró defender a los humanos y fue asesinado por las hordas del mal por esta traición. Dante decide mantener el juramento de su padre y, para vengarlo y de paso salvar a la humanidad, entra en la guarida de los demonios, un tenebroso castillo donde planean su definitivo ataque para conquistar el mundo. Y es precisamente con la excusa de este argumento, que apuesta claramente por el enfrentamiento mientras que el de «Resident» invitaba más a la investigación, con la que se da pie al alucinante y espectacular desarrollo de esta aventura, que busca ante todo la acción sin límites.

Esto significa que todo queda ➤



Dante se verá inmerso en continuos combates durante todo el juego, contra las criaturas demoniacas. Sus habilidad como luchador será la clave para salir airoso.



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **10.490 ptas. (63,07€)**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano (subtítulos)**

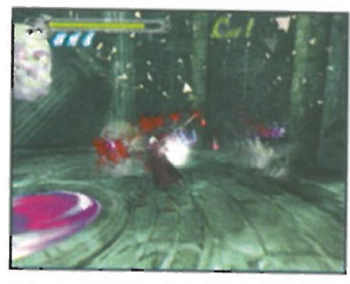
Las armas contra el mal





En su lucha contra el mal Dante no sólo hace uso de su espada. También podrá echar mano de un arsenal de armas que nada tiene que envidiar al de Rambo: pistolas, escopetas, lanzagranadas... y todas ellas provistas con munición infinita para que podamos descargar adrenalina sin tener que estar siempre pendiente de las balas.

Capcom logra una nueva OBRA MAESTRA con una REVOLUCIONARIA aventura que nos propone combates ALUCINANTES



Los escenarios se distorsionan por efecto del agua o del excesivo calor





Los ataques de los enemigos son casi tan variados como los nuestros. Las marionetas se suben a nuestra espalda, las arañas nos atrapan con sus pinzas...



Ni tres kilos de Raid pueden acabar con estos insectos.



¡Qué falta de respeto!¡Mirad que uña está enseñando!

¿Quién decía que los polígonos son feos?





La belleza de los escenarios en «Devil May Cry» se hace patente desde el momento en que el DVD arranca por primera vez. Todos los fondos están generados en tiempo real y en unas tres dimensiones de tal calidad que sólo las cámaras nos pueden ayudan a distinguirlos de decorados prerrenderizados. El único problema es que nos quedamos "flipados" mirando los decorados y los malos nos dan unas "curras" de escándalo.



Como un pequeño adelanto de la calidad visual que disfrutamos en «Devil May Cry», la intro, realizada con el mismo motor gráfico del juego, nos va a dejar con la boca tan abierta que se nos verán los calzoncillos.

¡Estos bichos dan mucho miedo!





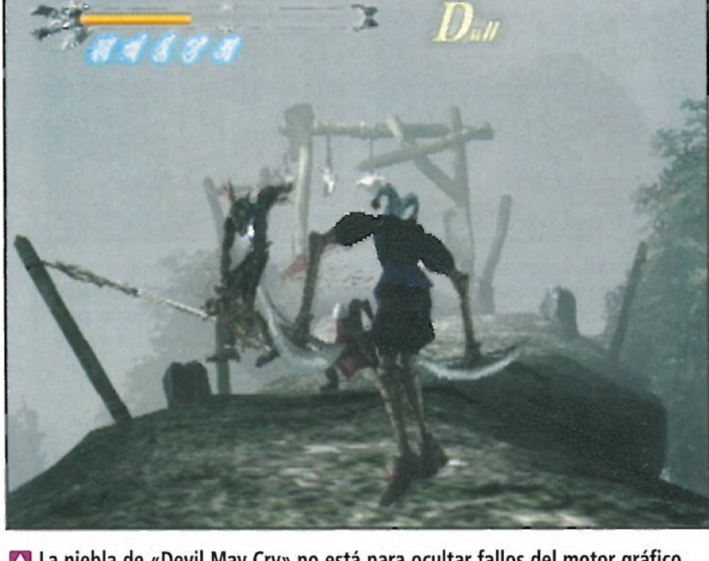
Como en todo juego de acción que se precie, no siempre vamos luchar con enemigos débiles sino que, en cualquier momento, podemos ser atacados por enemigos superpoderosos armados hasta los dientes, como un demonio con tijeras enormes (izquierda) o heraldos del mal con ganas de comprobar qué hay en nuestro estómago (derecha).





Aunque las armas cuerpo a cuerpo, son nuestras mejores amigas en el combate, no hay que menospreciar el poder destructivo de un par de pistolas Colt, una escopeta recortada o un buen lanzacohetes.





La niebla de «Devil May Cry» no está para ocultar fallos del motor gráfico -más que nada porque no los hay-, sino para crear una atmósfera terrorífica.



supeditado a los enfrentamientos de Dante contra las criaturas del mal. Pero no penséis que se trata simplemente de tumbar monstruitos y seguir avanzando, sino que cada pelea de Dante es un monumento a la diversión, gracias a la espectacularidad de los combates, las versatilidad del protagonista a la hora de repartir "estopa", el diseño y la inteligencia de los enemigos y, cómo no, el alucinante entorno gráfico y sonoro que los acompaña. De hecho, los únicos elementos de investigación se reducen a encontrar determinados objetos (llaves, amuletos) con los que abrir nuevos caminos para continuar avanzando por el castillo, aunque también es verdad que en ocasiones nos veremos obligados a probar la capacidad de salto de Dante, en niveles totalmente plataformeros.

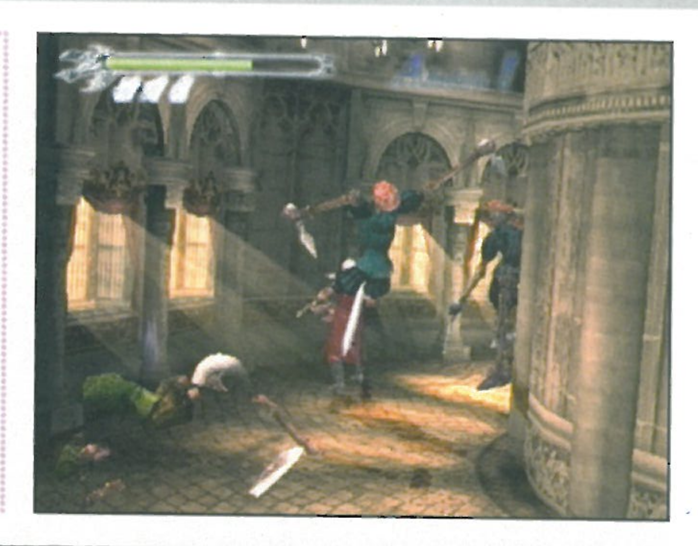
23 ALUCINANTES MISIONES

Así pues, el juego está dividido en 23 misiones, y cada una de ellas, aunque cuentan con objetivos diferentes (hallar la salida de un laberinto, derrotar a un enemigo determinado...) tienen algo en común: los continuos combates a los que tenemos que hacer frente. Todas las fases del juego están plagadas de enemigos de todo tipo, como marionetas, escorpiones de fuego, demonios o lagartos gigantes, contra los que debemos luchar. Y es en estos combates donde Dante se luce con las posibilidades del mejor luchador imaginable (más que el propio Neo en "The Matrix"): una espada que mueve a la velocidad del rayo, armas de fuego que maneja con las dos manos, espectaculares combos -que van desde lanzar nuestra espada a modo de boomerang hasta proyectar a nuestros enemigos al aire y rematarlos en la caída- e incluso ataques especiales convertido en demonio. Además, al finalizar cada misión seremos recompensados con valiosos puntos, dependiendo del número de golpes que hayamos realizado consecutivamente, que podemos canjear por nuevas habilidades, items o ataques especiales. Esto nos obliga a no rehuir de los

Unos minutitos de relax



Para relajar un poco nuestros dedos después de tanto combo, magia y salto, a lo largo del juego se esconden hasta 12 misiones ocultas en forma de minijuegos. En este caso hay que disparar a 100 arañitas en menos de un minuto. Vale, no es muy relajante, pero es un auténtico vicio.



El ESPECTÁCULO gráfico y sonoro queda de manifiesto en cada secuencia, con decorados generados en tiempo real y una banda sonora IMPRESIONANTE



Otro alarde técnico del juego: los campos de fuerza de las puertas estallan de esta guisa. ¡Guau!



La cantidad de personajes simultáneamente en pantalla (7 en la foto) no ralentiza, en absoluto, la velocidad endiablada (no podía ser menos, viendo el nombre del juego) a la que transcurre la acción.



Esta Muerte quiere cortarnos el cordón umbilical a la altura de la nuez. Menos mal que le hemos "borrado" la sonrisa de la cara.



Todo el juego repletito de efectos visuales para que el juego resulte (si es que eso es posible), todavía más espectacular: Motion blurring, iluminación en tiempo real o este halo de energía en la espada del malo-maloso.



Imágenes como ésta, y otras mucho más sangrientas (sí, sí, las hay), convierten a «DMC» en un juego sólo recomendado para mayores de 18 años.





Los enemigos nos persiguen a donde sea: estas Muertes no nos dejan tranquilo ni siquiera cuando visitamos la biblioteca para releer clásicos. ¡Hasta traspasan las paredes!



¡Vaya desastre de alcantarillas! ¡Esta plaga de cucarachas no es normal!



enfrentamientos, pues si nos hemos escapado de la mayor parte de los combates, nos será imposible conseguir ataques más poderosos, imprescindibles para acabar con los enemigos finales que aguardan cada cierto tiempo.

Por supuesto, como os hemos dicho antes, en este juego hay algo más que espadazos y disparos, y esa capacidad de salto de Dante de la que os hemos hablado se traduce en unos cuantos niveles que tenemos que solventar al estilo plataformero. Si a esto le añadimos unas pocas misiones ocultas que se resuelven como si fueran minijuegos, el resultado son interminables horas de diversión.

Evidentemente, este novedoso estilo de juego pedía a gritos un sistema de control especial, y por ello en «Devil May Cry» nos topamos con unos movimientos y ataques muy fáciles de realizar. Para que os hagáis una idea, Dante apunta siempre automáticamente con sus armas de fuego, de forma que podemos movernos libremente, y saltar incluso, mientras apretamos el gatillo. Por otro lado, todos los combos se pueden realizar usando un solo botón, y varían dependiendo de la cadencia de pulsaciones que hagamos.

UNA MARAVILLA TÉCNICA

Aunque este irresistible y revolucionario desarrollo no puede hacernos olvidar la impresionante realización técnica del juego, que saca lo mejor de PS2 visto hasta la fecha (sólo con la excepción de «GT 3») tanto en su apartado gráfico como sonoro, y lo pone al servicio de la historia. Por un lado nos encontramos con un complejo mundo de escenarios 3D muy sólidos y llenos de detalle (tanto que se confunden con decorados 2D prerrenderizados...), totalmente generados en tiempo real, y en los que se despliegan efectos de cámara como travellings, zooms o contrapicados, todos ellos más propios de una película de cine que de cualquier juego. Pero es que además tenemos una de las mejores bandas sonoras que hayan disfrutado nuestros oídos, supeditada como nunca al desarrollo de la historia, con sensacionales melodías de música clásica en los (pocos) momentos tranquilos y estruendosos riffs cañeros durante los combates.

Desde luego, Capcom se ha salido con la realización de esta alucinante aventura, tanto en lo referente al apartado técnico como a su original y adictivo desarrollo. Pero más importante aún, es que se trata de uno de esos juegos a lo que una vez que se les coge por banda, ya no se les puede dejar, con el añadido de que «Devil May Cry» es mucho más largo y ofrece un ritmo más trepidante que cualquiera de los «Resident». ¿Se puede pedir más?

Ricardo del Olmo

La semilla del diablo

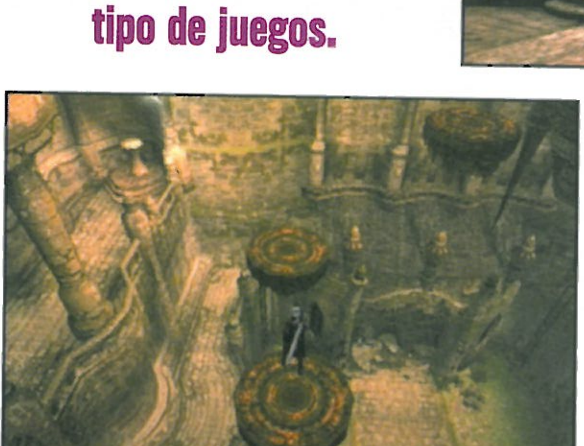




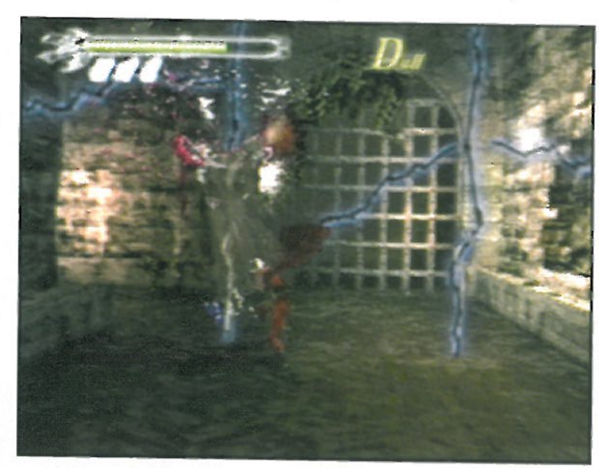


Las armas para lucha cuerpo a cuerpo de Dante le permiten convertirse en demonio, para ejecutar ataques aún mas poderosos que sus propios combos. La espada Alasto, concentra el poder eléctrico, y el guantelete Ifrit, el del fuego. Los ataques son tan espectaculares como estos que podéis ver.

A un ritmo de juego FRENÉTICO hay que añadirle una DURACIÓN muy por encima de lo habitual en este tipo de juegos.



En algunos niveles debemos probar la habilidad saltarina de Dante, capaz de desplazarse por largas distancia con su poder.



Alternativas:

«Onimusha» es el juego que más se parece a «Devil» por su estilo de juego, aunque no llega a su altura. «RE Code: Verónica» es un survival horror más clásico, que apuesta más por la investigación que por los combates.



Los combos se ejecutan de forma muy sencilla y para variarlos tan sólo es necesario pulsar de diferentes maneras un mismo botón.



Gráficos: 96

El increíble motor gráfico del juego genera, en tiempo real, unos decorados superiores a los de «RE Code: Verónica», junto a unos personajes de una calidad igual de impresionante. Todo ello a una velocidad endiablada.

Sonido: 93

Caña total en los combates, piezas para órgano en los momentos tranquilos y efectos de sonido que te meten de lleno en los combates.

Jugabilidad: 95

El control responde perfectamente tanto en los saltos como en los combates, siendo en ellos donde entusiasma la facilidad con la que realizamos todos las decenas de ataques que podemos hacer.

Diversión: 97

23 niveles repletos de acción, 12 misiones ocultas, impagables combates y ataques espectaculares que satisfacen al más exigente. Y todo ello a un ritmo trepidante y con una duración muy por encima de la media. Simplemente genial.

Opinión:

«Devil May Cry» es uno de esos títulos que primero entra por los ojos y oídos, gracias a un despliegue visual y sonoro realmente espectacular. Pero lejos de quedarse ahí, una vez metidos en faena nos encontramos con una de las aventuras más excitantes y absorbentes que hayan pasado por cualquier consola. Cada secuencia es una maravilla, el ritmo es trepidante y, encima, es largo como pocos. Vamos, que no sé a qué estáis esperando para haceros con él.

Valoración 96

Dreamcast recibe su "opera magna"

~Shenmue II~

La privilegiada mente de Yu Suzuki y el fenomenal talento de los chicos del equipo de AM2 siguen dando sus frutos. En esta ocasión nos brindan la segunda parte de la genial saga «Shenmue» que, aunque cueste creerlo, ha superado a la anterior con creces.

Un año después de su primera incursión en Dreamcast llega la segunda parte de «Shenmue», título que fue considerado como uno de los mejores juegos de la historia y el más perfecto de todo el catálogo de DC. Como todos sabréis, «Shenmue» narra la historia de como un valiente joven llamado Ryo Hazuki intenta vengar la muerte de su padre, asesinado a manos de un mafioso chino que responde al nombre de Lan Di. Esta trama clásica se desarrolla en forma de lo que se podría denominar "una aventura total". ¿Que en qué consiste esto? Pues en que el jugador, metido en la piel del protagonista, puede comportarse casi, casi como si estuviera en un mundo real, hablando con los cientos de personajes que pululan a su aire por el juego, recorriendo las ciudades libremente e interactuando con todos los objetos imaginables, incluyendo máquinas recreativas y de refrescos. Así, la investigación se realiza como se haría en la vida real, pateándose las calles e interrogando a todo aquel que pueda darnos una pista. Claro, que también hay peleas y persecuciones, y todo transcurre, como no podía ser de otra forma, en tiempo real, de modo que por la noche, Ryo tiene que dormir.

UNA MARAVILLA TÉCNICA

El caso es que esta continuación mantiene el mismo estilo de juego del original, aunque no hay duda de que los gráficos de este título son netamente superiores ya no sólo a los vistos en su precuela, sino al resto de producciones que se han desarrollado para esta plataforma. Es verdad que el motor gráfico parece el mismo que el que se usó para dar vida al primer «Shenmue», pero su evolución es más que evidente, sobre todo en el magistral diseño de todos los escenarios, que muestran un nivel de detalle y complejidad apabullante, y el tamaño de todos ellos es bestial. Por otra parte, la cantidad de personas y otros elementos que aparecen simultáneamente en pantalla se ha multiplicado, llegando a mostrarse en ocasiones más de una veintena de ellos sin que la acción se ralentize.

El sonido también ha sido muy bien tratado, con especial reconocimiento a la ingente cantidad de diálogos incluidos, con una interpretación por parte de los actores de voz sensacional... ¡pero en japonés! No es que no nos guste, pero una superproducción de este calibre merecía haberse doblado a nuestro idioma, aunque reconocemos que tal labor hubiera ►



Se acabaron las "caras de piedra" de la primera parte. A partir de ahora, los personajes tienen un buen número de expresiones faciales de mucha calidad.

Tipo: **Aventura**
Compañía: **Sega / AM2**
Distribuidora: **Ardistel**
Precio: **8.490 ptas. (51,03€)**
Jugadores: **1** **(+16 años)**
Idioma: **Subtítulos en inglés**

¡Échate una partida!





Cuando tengáis que hacer algo de tiempo o simplemente os apetezca echar unas partiditas, nada mejor que acudir a uno de los salones recreativos que se encuentran repartidos por las calles de Hong Kong. En ellos podréis jugar a antiguos clásicos de Sega, como «Space Harrier», «Hang-On», «OutRun» o «Afterburner 2». Estos dos últimos no aparecían en el primer «Shenmue».



Como podéis ver, el juego llega con voces en japonés, pero subtitulado al inglés.





A diferencia de la primera entrega, ahora podemos salvar cuando queramos.



El templo Shao-Lin es una de las estancias más bellas de todo el juego.

Yu Suzuki ha creado, simple y llanamente, la MEJOR AVENTURA jamás producida para una consola, IMPRESCINDIBLE para todo usuario de Dreamcast.







Después de día muy duro, no hay nada mejor que echarse una larga siestecita hasta el día siguiente.

Nuevos personajes...femeninos



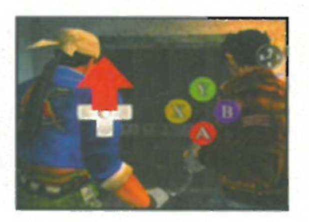




En su viaje a Hong Kong Ryo conocerá a un buen número de nuevas caras, la gran mayoría féminas (hay que ver qué suerte tienen algunos). Sus nombres son Joy, Shuei, Fangmei Xun, Ren y Ling Sha Hua, y ayudarán a nuestro protagonista en todo lo que puedan, aunque para ello Ryo tendrá primero que ganarse su amistad, algo nada fácil en determinados casos.

¡Más acción!





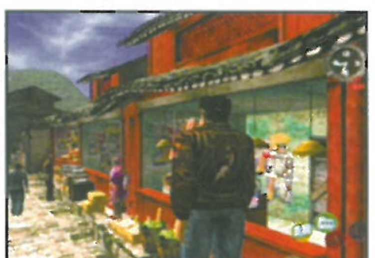
Dos de las señas de identidad de «Shenmue» son los denominados Quick Time Events (QTE), en los cuales debemos pulsar lo antes posible los botones que aparezcan en pantalla y las "Free Battles", que son combates al más puro estilo beat´em up. En ambos casos se han introducido elementos nuevos.

Como en la vida real, los comercios sólo están abiertos a determinadas horas del día, por lo que hay que estar siempre con un ojo puesto en el reloj de Ryo.

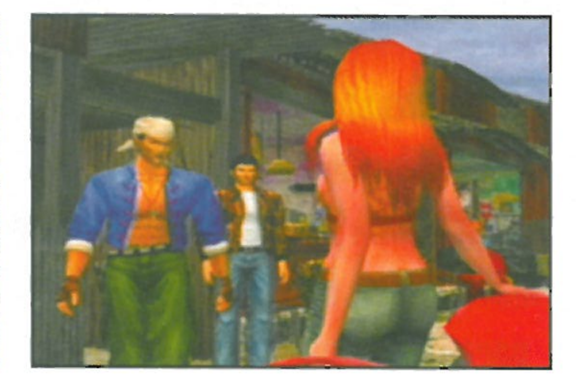


La vista en primera persona nos será de gran utilidad a lo largo del desarrollo de la aventura.











sido muy costosa, tanto en tiempo como en presupuesto.

Pero ¡ay amigos!, que sería de todo este despliegue audiovisual si a la hora de la verdad la historia, la diversión y el entretenimiento no respondieran a las expectativas creadas. Pero podéis estar tranquilos: «Shenmue 2» es variado, divertido y diferente como ningún otro juego, gracias sobre todo a que se han subsanado las pequeñas irregularidades en la jugabilidad que algunos inconformistas reprocharon a la primera parte, como tener que esperar hasta una determinada hora para realizar una acción puntual, por ejemplo. Estas pegas ya no tienen razón de ser en esta secuela, ya que han sido eliminadas de un plumazo puesto que se le ha imprimido un ritmo a la acción mucho más fluido.

MUCHA MÁS DIVERSIÓN

Pero las mejoras jugables no acaban ahí, ya que en esta ocasión hay muchos más minijuegos, dos nuevas recreativas, el sistema de QTE y batallas ha sido mejorado, la interactividad con los personajes no controlables es mucho mayor y la extensión del título es un 25-30% más larga que el primer «Shenmue», llegando a alcanzar así las 15-20 horas de juego real. Entonces, ¿qué es lo que separa a este juego de la puntuación perfecta? Pues la falta de traducción de los textos a nuestro idioma (están en un inglés bastante asequible), los cuales adquieren una relevancia importante debido al género al que pertenece el título.

Eso sí, pese a este percance no debéis dejar pasar la oportunidad de probar uno de los mejores juegos jamás programados para cualquier consola, aunque tengáis que hacerlo con un diccionario de inglés al lado. Merece la pena.

Sergio Martín

Viejos recuerdos





Por si hay todavía algún despistado que no jugó en su momento a «Shenmue» y no sabe de qué va la historia, que no se preocupe, puesto que en el cuarto GD viene un vídeo de casi 15 minutos en el que se resume el primer capítulo de esta cautivadora saga.



Ren es el jefe de los Heavens (una banda callejera macarra). Pese a su aspecto chulesco, nos va ayudar bastante.





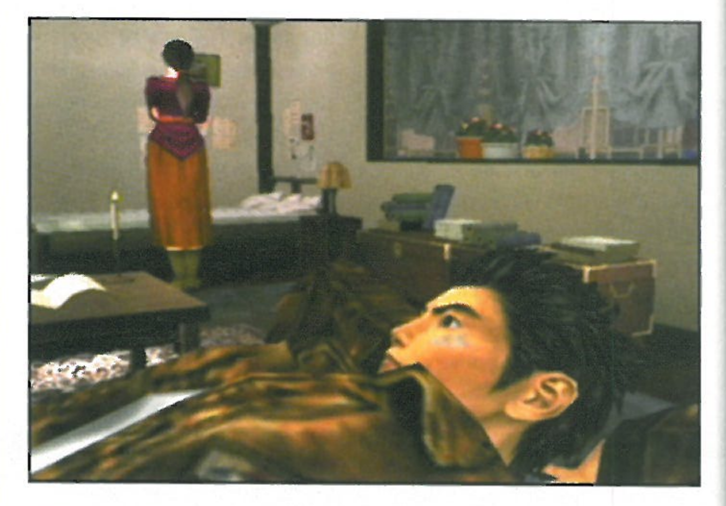
La bulliciosa ciudad de Hong Kong tiene un aspecto inmejorable. ¡Si es que parece de verdad!

Pasando el rato

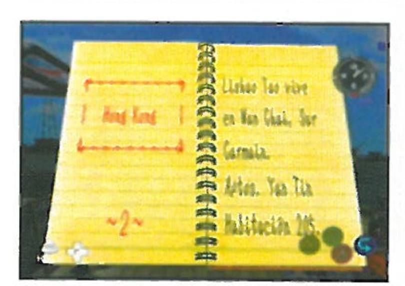




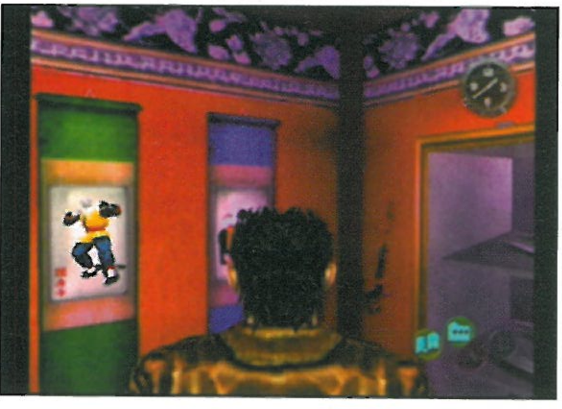
Aparte de las "maquinitas" existen otras formas de matar los ratos de ocio (y de paso ganar algo de dinero), como puede ser transportar cajas, echar un pulso o jugar al "Pachinko", que es un juego típico oriental.



Alternativas: *Salvo el primer «Shenmue» (que nos sigue pareciendo de una calidad más que excelente), no hay nada comparable a «Shenmue 2» ni en Dreamcast ni en ninguna otra consola. Habrá que esperar a ver qué pasa con «Shenmue 3».*



La información más útil sigue en la libreta... que por lo menos está en inglés.



Como siempre, Sega se permite varios guiños a algunos de sus juegos, como «Virtua Fighter».

Gráficos: 96

Salvo por la súbita aparición de personajes en algunas ocasiones, todos los demás elementos que conforman este apartado alcanzan cotas sobresalientes. Las asombrosas animaciones faciales de los personajes son una muestra clara del nivel alcanzado.

Sonido: 90

En conjunto, nos encontramos posiblemente ante el mejor apartado sonoro que ha pasado por Dreamcast hasta la fecha, pero el hecho de que no se hayan doblado las voces ni siquiera al inglés le resta varios puntos.

Jugabilidad: 90

Si conseguís sobreponeros a la barrera idiomática (tampoco es muy difícil) hallaréis un juego de lo más accesible para todo tipo de "jugón", con un control perfecto del personaje y una interfaz de lo más sencilla.

Diversión: 98

Indescriptible. El título está cargado de un montón de adictivos minijuegos, combates y QTE, que se suman a lo absorbente y "sentimental" que resulta su historia principal.

Opinión:

Con esta nueva entrega Yu Suzuki sigue dando forma a lo que puede convertirse en la saga de videojuegos más importante de la historia, algo que sin duda conseguirá si los demás episodios cuentan con el mismo grado de diversión y variedad de situaciones (y si se solventa el problema del idioma, que es lo que le impide tener aún más nota). Sin duda, el mejor juego de Dreamcast.



96

Tras la decepción que supuso la cancelación del proyecto «Half Life» para Dreamcast, nos alegramos de que por fin salga la versión para PS2 de este popular "shoot'em up" llegado del PC: disparos, puzzles y una historia de las que quitan el hipo. ¿Queréis saber de qué va?.

Media vida, doble diversión

HALF-LIFE



El ritmo durante todo el juego es trepidante, sin un sólo respiro.



Hoy es un día como cualquier otro para el Dr. Freeman, el protagonista de «Half Life»: ha llegado al laboratorio, ha cogido su traje de protección y se ha dirigido a la sala de experimentos para ayudar con unas pruebas científicas. Lo que no sospechaba es que la prueba de hoy iba a ser un desastre: un fallo en los materiales ha provocado una brecha dimensional por la que se cuelan engendros de otros mundos. ¿Nuestra misión? Os la podéis imaginar, meternos en la piel del doctor para salir del laboratorio con vida, echando mano de pistolas, escopetas, granadas y armas experimentales con las que combatir a los monstruos.
Pero esto es sólo el principio, porque a medida que nos vayamos encontrando con los poquitos supervivientes del accidente y nos informen de lo que va ocurriendo en la base, veremos cómo se van añadiendo nuevos objetivos a la misión inicial, como tendremos que evitar "embarazosos encuentros" con los militares o destruir un laboratorio secreto igual al nuestro.

UN JUEGO ABSORBENTE

La principal virtud de «Half Life» es que casi sin darnos cuenta nos atrapa sin remisión. Esto se debe a tres aspectos muy cuidados: historia, sonido y gráficos.
El primero de ellos ya lo hemos comentado: una trama argumental sin cortes ni secuencias FMV, que se va haciendo más y más compleja, y que se desarrolla mediante el clásico sistema de acción (sobre todo), puzzles e investigación.
Otro de esos elementos es el sonido. Las voces de los personajes -por desgracia, en inglés- y, en general, todos los efectos sonoros (el ruido de pisadas en las distintas superficies, los gritos de los enemigos,...) nos sumergen en una atmósfera opresiva que da pie a unos cuantos sustos.
Pero, sin duda alguna, el apartado más llamativo de todos es el de los gráficos. El detalle con el que han sido diseñados todos los personajes del juego (tanto amigos como enemigos), su tamaño y sus gestos faciales (cuando tienen cara, claro) es para tirarse de los pelos. Con decir que todas las texturas del juego han sido revisadas y mejoradas desde la versión de PC... Pero no penséis que aquí acaban las excelencias de este "shooter", porque queda mencionar sus dos modos multijugador: one vs.one y cooperativo. El primero es el clásico "dispara a todo lo que se mueva", pero el segundo es un capítulo totalmente nuevo y exclusivo para PS2 en el que que manejamos a dos doctoras, cuyo control podemos alternar o compartir con un amigo.
En definitiva, nos encontramos ante uno de los juegos de acción más atractivos del catálogo de PS2, un entretenimiento adulto y adictivo.

Ricardo del Olmo

Aunque nuestro traje de protección nos indica por dónde nos atacan, lo mejor es no probarlo demasiado. Y menos si nos encontramos con enemigos como éste...



Este simpático abuelete no es sino un doctor de los buenos que nos ayudará a recuperar vida.



- Tipo: **Shoot ´em up**
- Compañía: **Valve**
- Distribuidora: **Vivendi**
- Precio: **9.995 ptas. (60,07€)**
- Jugadores: **1 ó 2** (+ 18 años)
- Idioma: **Inglés**



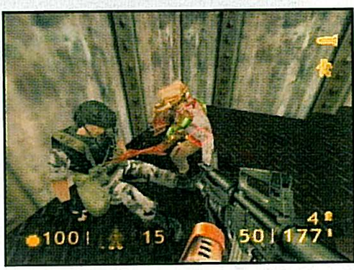
Repartiendo unos tiros





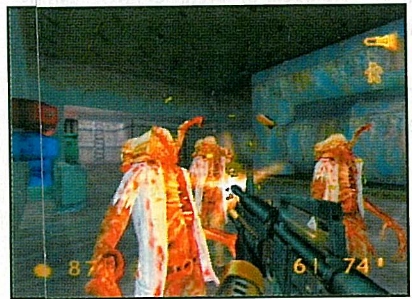
Que nuestro arsenal de armas sea alucinante, no implica que las vayan regalando por ahí, sino que estarán esperándonos en los sitios lógicos: pistolas al lado del cadáver de un guardia, escopetas bajo llave...

Dentro de su estilo, este juego lo tiene todo: ACCIÓN a raudales, alucinante realización técnica y una historia APASIONANTE.





¡Qué raro! un zombie ayudándonos.



Si ya es chungo enfrentarnos a uno solo de estos zombies, imaginad contra tres.



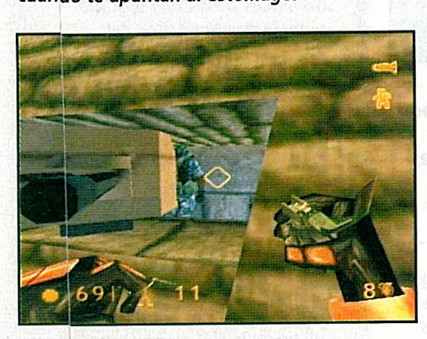
Sólo porque tenemos un "gran" motivo, vamos a echar un cable al milico éste. Seguro que luego nos lo agradece con un segundo ombligo.

No es fácil fijarse en el detalle de las caras cuando te apuntan al estómago.

Un mano a mano



Echarse unas partidas con los amigos es aún más divertido, ya que «Half Life» cuenta con dos modos multiplayer: cooperativo y el clásico "uno contra uno".



Nos ha costado horrores llegar aquí, pero ahora se las vamos a devolver todas juntas.

Alternativas: *El juego más parecido es «Red Faction», tanto por ser un "shooter" con historia como por su calidad técnica. Bastante peor, aunque también con "chicha" es «TimeSpliters». Si preferimos el todos contra todos, «Unreal Tournament» o «Quake III» se llevan la palma.*

Gráficos: 90

Se podían haber cuidado más las texturas de las paredes, pero el tamaño de los enemigos, el diseño de personajes y armas, los efectos de luz y los 60 fps a los que corre el juego, sobran para ocultar ese defecto menor. Impresionantes.

Sonido: 85

Si las voces del juego, de gran calidad, hubieran estado en castellano, este apartado habría sacado mucha más nota. Aún así, los efectos de sonido están muy "currados" y son absorbentes.

Jugabilidad: 90

Aunque puede jugarse con teclado y ratón, el control con el pad es más cómodo. Incluso si no conseguimos acostumbrarnos tenemos a nuestra disposición un fantástico modo de entrenamiento.

Diversión: 91

Sin duda, la atmósfera del juego, las armas a nuestra disposición y su compleja historia son alicientes suficientes. Pero si además nos fijamos en la duración del juego y los modos multijugador, la cosa ya se sale de madre.

Opinión:

«Half Life» no ha perdido en PS2 ni uno de los elementos que tan famosa hicieron a la versión PC. Conserva su agobiante ambientación, gracias a la cual nos metemos de lleno en una historia repleta de sorpresas, acción a raudales y algún que otro puzzle. Y para los que ya conociesen el original, este DVD cuenta con gráficos mejorados y nuevos modos. Eso sí, tened cuidado con él: corréis el riesgo de quedaros pegados a la consola.

Valoración 90

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **10.490 ptas. (63,07€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(T.P.)**
- Idioma: **Castellano**

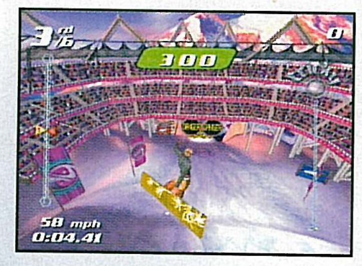
Deslizarse por una pendiente en una tabla de "snow" ya resulta bastante divertido, pero ¿y si además fuera una carrera en la que llegar primero tuviera tanta importancia como hacer piruetas en el aire? En efecto, «SSX» está de vuelta.

Espectáculo sobre la nieve





El DVD incluye imágenes de vídeo con el "making of" de «SSX Tricky».



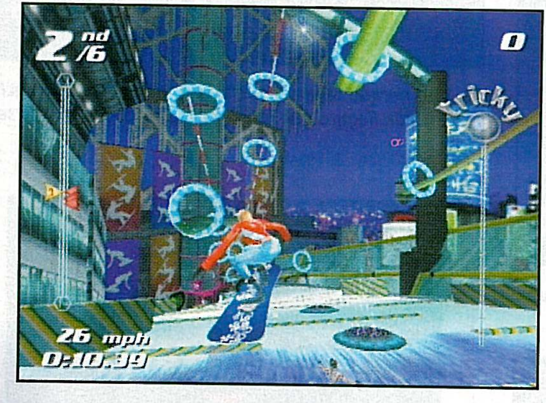
A decir verdad, «SSX Tricky» está más cerca de ser un "remake" de la primera parte que una auténtica secuela. Y es que el desarrollo sigue siendo idéntico: 6 locos patinando pendiente abajo que, para colmo, se entretienen en hacer acrobacias aéreas en la primera rampa que pillan (menos mal que no tenemos que sufrir las caídas en nuestros huesos). A lo que hay que añadir que los circuitos apenas han cambiado, pues sólo 2 de los nueve recorridos disponibles son nuevos.. Y si hablamos de la competición, nos volvemos a encontrar con un desarrollo de tres mangas por circuito, es decir, que para acceder a nuevas pistas tenemos que "tripitir" cada carrera y encima lograr un buen puesto. A pesar de esto último el juego no se vuelve repetitivo, pues cada escenario está plagado de caminos alternativos e items ocultos que aportan variedad a cada descenso, y además el nivel de los contrincantes se ha suavizado bastante, de manera que las carreras ganan en emoción. Además también cuenta el atractivo despliegue de efectos visuales que nos acompañan durante toda la prueba (especialmente las luces en tiempo real y el surco de la tabla)y un apartado sonoro extraordinario.

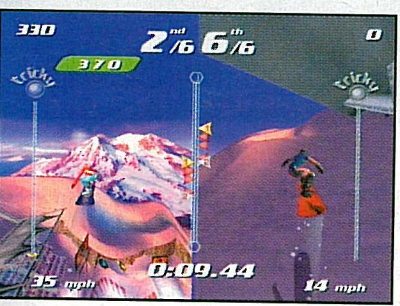
Todo esto está muy bien, pero ¿qué pasa con la profundidad del juego, tan escasa en la primera entrega? Pues que se ha solventado en parte, gracias a la incorporación de nuevos participantes, trajes y tablas, niveles de acrobacias e incluso opciones de vídeo DVD, como ver el "cómo se hizo", vamos, que por opciones esta vez no podemos quejarnos.

Así que, teniendo en cuenta que los juegos de "snow" no abundan de momento en PS2 y, sobre todo, que esta versión mejora de forma apreciable algunos de los "defectillos" del original, sólo podemos recomendaros este notable arcade de velocidad si os gusta el snowboard y ,eso sí, siempre que no tengáis el anterior.



Las voces de los esquiadores corresponden a actores de la talla de Patricia Velasquez.





El modo para 2 jugadores es tan rápido y jugable como el original y conserva todos los efectos visuales.

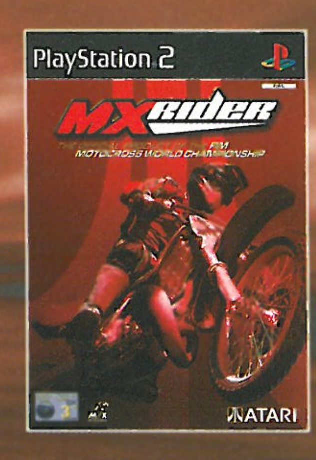
Gráficos:	82
Sonido:	89
Jugabilidad:	77
Diversión:	76

Opinión:

Con unos retoques aquí y allá, los chicos de EA han logrado reparar algunos fallos del primer juego, aunque poco han debido de esforzarse para, en un año, desarrollar tan sólo 2 pistas nuevas. El caso es que si no tenéis el primero, se trata de un título entretenido y que cuenta con un apartado técnico vistoso y espectacular.

Valoración 78













THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP



PARTICIPA EN 17 PISTAS OFICIALES DE MOTOCROSS
MÁS 6 EVENTOS SUPERCROSS A LO LARGO DE 13 PAÍSES Y
RETA A MOTOCICLISTAS PROFESIONALES
COMPITE EN 6 PISTAS ESTILO LIBRE
DONDE PODRÁS UTILIZAR TODOS LOS TRUCOS QUE CONOZCAS
SI TE GUSTA LA ADRENALINA Y LA VELOCIDAD SIN LÍMITES,
MXRIDER ES TU JUEGO.



PlayStation 2

Espía como puedas

Syphon Filter 3

El mejor antídoto para el gas venenoso Syphon Filter no es ninguna sustancia química, sino un hombre, el agente Gabriel Logan, que regresa a PlayStation con la arriesgada misión de poner en jaque a unos terroristas y, de paso, limpiar su nombre.

Uno se parte la espalda salvando al mundo, y al menor descuido ya tiene que rendir cuentas ante el congreso. Pero, ¿qué demonios hace un héroe como Logan dando explicaciones en un interrogatorio? Pues nada menos que "revivir" sus misiones más peligrosas para dejar bien claro que no ha tenido nada que ver con la muerte de Teresa (una de las protagonistas de «Syphon Filter 2») caída en combate nada más empezar su última aventura.

Dicho así puede que el argumento de «Syphon Filter 3» parezca un poco lioso, pero en cuanto nos ponemos a jugar, los increíbles niveles de acción "marca de la casa" se convierten en los verdaderos protagonistas, y este interrogatorio sólo sirve para enlazar -mediante cuidadas secuencias de vídeo- misiones que se desarrollan por todo el mundo, desde 1984 hasta la actualidad.

ACCIÓN EN ESTADO PURO

El sistema de juego no ha cambiado mucho respecto a los dos juegos anteriores. «SF 3» combina niveles de acción con otros de infiltración, en los que se trata de pasar desapercibido, aunque en esta ocasión la balanza se ha inclinado más por las fases de disparo. Por supuesto que nos vamos a encontrar con unos cuantos puzzles (la mayoría, simples interruptores) pero lo principal será afinar la puntería -automática o manual- para acabar de un tiro "entre ceja y ceja" con los terroristas que se crucen en nuestro camino.

Como salvar al mundo no es cuestión de un solo hombre, además de nuestra inseparable Liam Xing (una vieja conocida de las primeras entregas) vamos a contar con la colaboración de un nuevo personaje, Lawrence Mujari, a quien podremos controlar, y de un arsenal mejorado, que incluye gases lacrimógenos, lanzagranadas M70 y todo tipo de subfusiles.

Pero no penséis que todo es coser (a tiros) y cantar. Los niveles de «Syphon Filter 3» son, con diferencia, los más largos y complicados de toda la saga, lo que se traduce en submisiones del tipo de liberar rehenes, tomar muestras de una plantación clandestina o prestar fuego de cobertura a un ➤



En Tokio, nuestra misión es eliminar a los francotiradores del piso de enfrente antes de que se deshagan de sus rehenes.


Gabriel Logan cambia de ropa y equipo dependiendo de la misión.



- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas. (42,01€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano**

Las novedades del multijugador

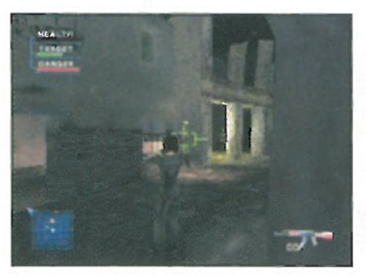




El modo para dos jugadores fue una de las principales novedades de «Syphon Filter 2», aunque en aquella ocasión sólo pudimos disfrutar de un "soso" uno contra uno a pantalla partida. Por suerte, éste es uno de los aspectos que más se han mejorado para la tercera entrega: nuevos personajes disponibles, escenarios más grandes y numerosos y, sobre todo, el interesante modo cooperativo multiplican la diversión de «Syphon Filter 3». Imperdonable pasarlo por alto.



El sistema de puntería automática es muy útil para las misiones contrarreloj o los enfrentamientos contra varios terroristas a la vez. Logan nunca falla.



El control ha mejorado bastante gracias a la ubicación de las cámaras.



El chaleco antibalas puede ser tu seguro de vida. No lo malgastes.



No debemos disparar a los civiles.

«Syphon Filter 3» se inclina por los niveles de ACCIÓN PURA aunque sin olvidar un toque "aventurero"



Lawrence Mujari, el tercer personaje del juego, se tendrá que enfrentar a situaciones límite, como "pilotar" una vagoneta desbocada por una mina.



Las mejoras técnicas se reflejan, sobre todo, en las texturas de los escenarios y en las nuevas animaciones.

Un completo arsenal





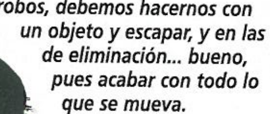
Como siempre, contamos con lo último en armamento. En esta ocasión hasta granadas de gas lacrimógeno o fusiles de largo alcance con mira térmica.

Minijuegos de entrenamiento





Además del modo principal, «Syphon Filter 3» incluye pequeñas misiones de entrenamiento, en las que podemos escoger nuestros objetivos, el agente protagonista e incluso el escenario en que se desarrolla. En las de infiltración es suficiente con llegar a un lugar determinado sin ser detectados, en los robos, debemos hacernos con un objeto y escapar, y en las de eliminación... bueno, pues acabar con todo lo que se mueva.





Para saltar, trepar y activar interruptores sólo es necesario utilizar uno de los botones del pad.



A larga distancia, la única solución es un disparo en el "coco" apuntando manualmente.



Los tres personajes potagonistas (Logan, Mujari y Liam Xing) tienen idénticas habilidades.

transporte. Pero no os dejéis impresionar por estas tareas, porque nuestro miembro de las fuerzas especiales es capaz de cuidar de sí mismo la mar de bien, lo mismo "pilotando" una vagoneta descontrolada en el interior de una mina, que cuando se trata de saltar en paracaídas o manipular un helicóptero. Así que, ni cortos ni perezosos, los chicos de Sony se las han arreglado para que las situaciones en «Syphon Filter 3» sean a cual más variada... y peligrosa.

En cuanto a las novedades en el apartado técnico, no esperéis grandes cambios. Los personajes están "cuadrados", no por cachas, sino porque los polígonos se ven a la legua, aunque la contrapartida son unos escenarios enormes y completamente tridimensionales, en los que se puede observar una importante mejora en la calidad y variedad de las texturas. Además, las animaciones "patosas" de Logan en anteriores aventuras se han convertido en este juego en unos movimientos suaves y bien coordinados, en tanto que las cámaras se han vuelto mucho más jugables y eficaces.

NUEVOS MODOS DE JUEGO

De cualquier modo, y por culpa de un CD "de menos", el juego resulta algo más corto que «Syphon Filter 2», así que para remediarlo se han incluido nuevas modalidades que añadir a los clásicos historia (modo principal) y "deathmatch". Para empezar, tenemos la oportunidad de participar en minijuegos "contrarreloj", en los que nuestra labor va desde robar algún objeto valioso hasta eliminar un objetivo de un tiro, dentro de un tiempo límite. Pero más atractiva aún es la posibilidad de participar en algunas misiones en modo cooperativo junto a un segundo jugador. Así no habrá quien nos pueda despegar de la consola durante mucho tiempo.

Sony ha acertado de pleno ofreciendo a estas alturas a los usuarios de PlayStation un juego tan completo y entretenido como «Syphon Filter 3». La experiencia que consiguen el realismo de sus escenarios, la variedad de las misiones y la elevada IA de los enemigos es digna de las mejores aventuras del género, y además sus nuevos modos de juego nos aseguran diversión para rato.

Eso sí, no olvidéis que todos los «Syphon Filter» se caracterizan por la violencia de sus imágenes, así que sólo pueden disfrutar de este compacto los más mayorcitos.

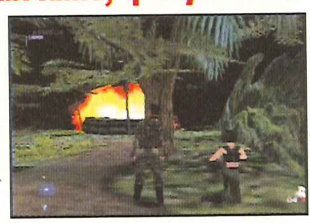
David Martínez





Por fin vamos a terminar con la poderosa organización terrorista que está detrás del gas Syphon Filter. Gracias a Logan, el mundo respira tranquilo.

Cubridme, que yo me encargo de todo





Algunas misiones resultan tan peligrosas que es necesario llevarlas a cabo en equipo. Afortunadamente la I.A. de «Syphon Filter 3» está muy cuidada y el comportamiento de nuestros compañeros (y de los civiles que aparecen en cada nivel) se ajusta perfectamente a cada situación.

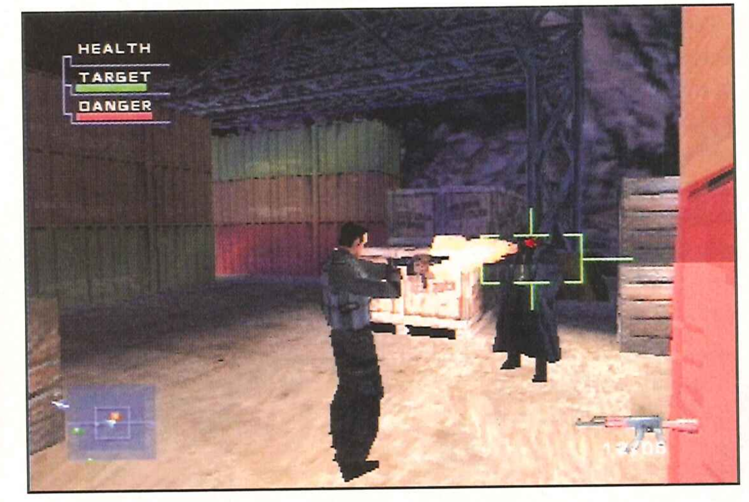
La VARIEDAD de las misiones y el REALISMO de los escenarios hacen de «Syphon Filter 3» una de las aventuras más EMOCIONANTES

Alternativas:

Tanto «C-12» como las otras dos entregas de «Syphon» son grandes juegos de acción para PSOne, aunque el rey de las aventuras de espionaje sigue siendo «Metal Gear Solid».



Controlar un parapente mientras te disparan desde tierra no es fácil.





La mayor parte de las veces, merece la pena pasar desapercibido y tender una emboscada por la espalda.



Las misiones se desarrollan por todo el mundo y en diferentes años. Tal y como surgen en el interrogatorio.

Gráficos: 89

Aunque los personajes parezcan demasiado poligonales, el enorme tamaño de los escenarios y unas animaciones mejoradas compensan de sobra este aspecto.

Sonido: 94

Las voces en castellano, los efectos de disparos y explosiones, y acertadas melodías completan uno de los mejores apartados sonoros que se pueden disfrutar en la consola de Sony

Jugabilidad: 92

La puntería automática y el control analógico permiten un sinfín de posibilidades, y además nuestro personaje es capaz de controlar un paracaídas o una vagoneta con increíble soltura.

Diversión: 96

Los nuevos modos de juego ponen la guinda a un argumento bien elaborado y a la completa sensación de estar "metidos en el ajo". Una auténtica pasada.

Opinión:

Aunque a todos nos sorprendió el anuncio de «Syphon Filter 3» para PlayStation en lugar de PS2, el agente Gabe Logan se ha ganado a pulso un puesto entre las mejores aventuras de la historia de esta consola. El título de Sony cuenta con dos poderosas armas: un ritmo de infarto, capaz de atrapar a los jugadores menos aficionados a los juegos de disparo, y, también, una realización técnica intachable. Con aventuras de este calibre, nos da en la nariz que el futuro de PSOne está asegurado por bastante tiempo.

Valoración 93

Se busca, vivo mejor que muerto

HEADHUNTER

Se ha hecho de rogar, pero por fin tenemos en nuestras manos el juego que todos conocen como "el «Metal Gear» de Dreamcast". Y, después de pasarnos días enteros con él, podéis tener por seguro que la espera ha merecido la pena.

Si no fuera por lo que nos gusta currar en Hobby, lo dejaríamos todo, nos pondríamos unas gafas oscuras de chuleta-de-playa y nos cambiaríamos al oficio de "headhunters", o sea, esos tipos duros que cobran por cazar a los delincuentes. Un oficio más divertido de lo que puede parecer y para el que nosotros ya sabemos que valemos, después de pasar los últimos días ante la tele sin poder dejar de jugar con «Headhunter».

Claro, que han sido muchos meses deseando poder darle caña al fruto de Amuze, el equipo de desarrollo sueco que se ha encargado de esta producción europea.

Para empezar, se han marcado un enrevesado argumento de esos que le enganchan a uno desde el primer instante: todo sucede en un futuro cercano, donde la ciencia ha hecho del transplante de órganos un método perfecto para prolongar la vida de los ciudadanos. Y los delincuentes son los donantes perfectos de esos órganos: cuanto mayor es su delito, más "piezas" han de donar; qué escabroso…

En esta sociedad, de la seguridad ciudadana se encarga la empresa privada ACN (Anti-Crime Network), que tiene reclutados a cientos de cazarrecompensas, encargados de limpiar las ciudades de maleantes.

Pero cuando el fundador de esta organización, Christopher Stern, es asesinado, y el sindicato del crimen está a punto de tomar el control de todo el sistema, llega el momento de tomar el control de Jack Wade, un ex-miembro de la ACN, amnésico por extrañas circunstancias, pero dispuesto a hallar a los asesinos y resolver de paso toda la trama.

Eso sí, contamos con el apoyo de Angela Stern, hija del asesinado, una experta en informática a la que también dirijimos en la aventura.

MUCHO RITMO Y ACCIÓN

Con semejante base argumental «Headhunter» tiene ganada la baza aventurera. Pero bastan muy pocos minutos de juego para descubrir que en realidad se trata de mucho más que una aventura al uso. Con un ritmo intensísimo, el título nos ofrece una estupenda mezcla de géneros en la que no hay un solo segundo para el aburrimiento.

Así, en ocasiones nos colamos sigilosamente en las guaridas de los malos, y si es necesario, nos deshacemos de los miembros de la banda atacándoles por la espalda, sin armas, para que no den la alarma, en emocionantes fases de infiltración muy al estilo de «Metal Gear Solid». También nos topamos con situaciones en las que debemos averiguar información sobre sus sediciosos planes, resolviendo raros puzzles o dando con la combinación de alguna puerta o caja blindada, elementos típicos de los "survival horror" que recuerdan bastante a los de la serie «Resident Evil». Otras veces nos trasladamos de un lugar a otro de la ciudad en una potente moto, en la que sólo demostrando nuestras dotes de piloto podemos acceder a nuevos lugares y hacer ➤



En el exterior, siempre nos espera esta preciosa moto para trasladarnos de un lugar a otro de la ciudad, en emocionantes fases de conducción.

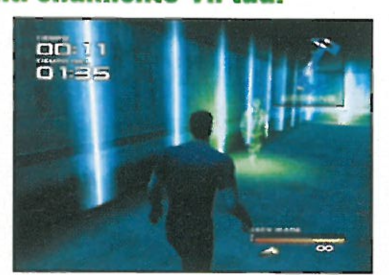


Losa decorados interiores están repletos de detalles. Sensacionales.

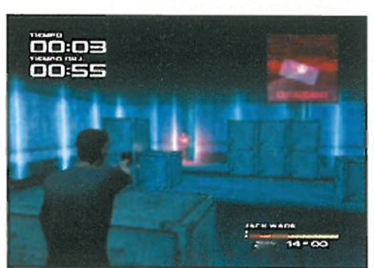


- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Ardistel**
- Precio: **6.490 ptas. (39,01€)**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Subtit. en castellano**

Entrenamiento virtual







El éxito de Jack Wade en su dura misión depende en gran medida de su nivel de acceso a la información restringida de la ACN, así como de ganar experiencia con entrenamiento. Para ganar las distintas licencias, debemos acudir a la oficina de L.E.I.L.A., donde tenemos que superar misiones "virtuales" muy entretenidas.



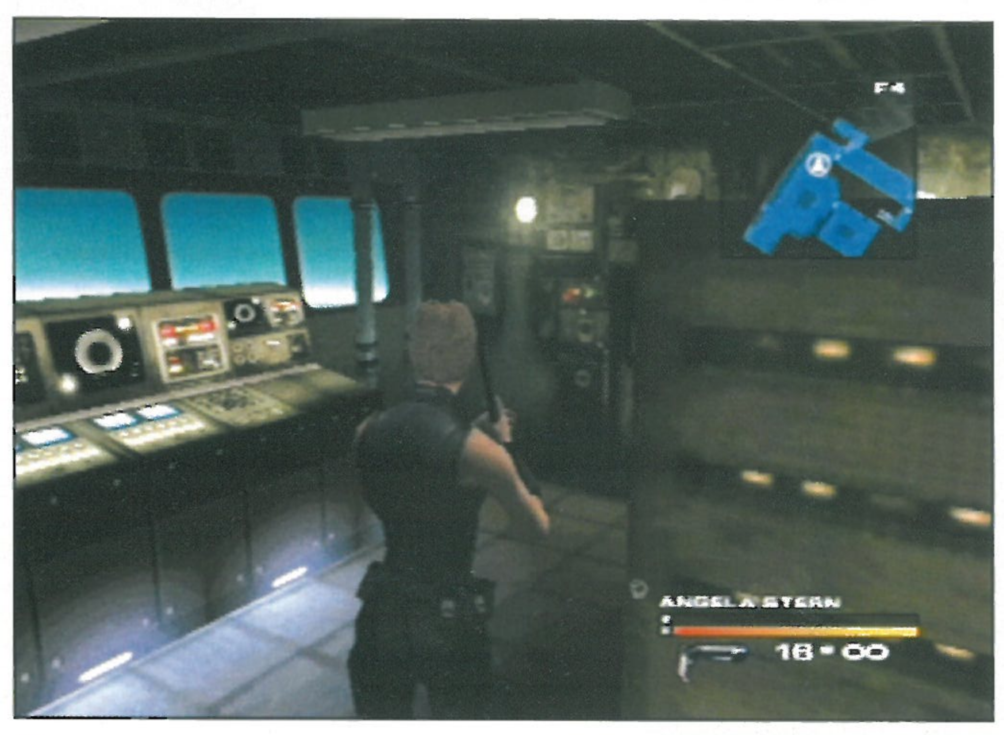


«Headhunter» ofrece una MEZCLA DE GÉNEROS de lo más entretenida, gracias a un RITMO de juego muy cinematográfico.



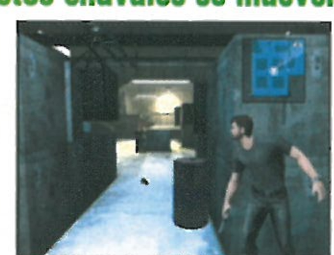
A lo largo de la aventura, nos informamos viendo las noticias del telediario, que está subtitulado en castellano.





La hija del difunto Christopher Stern, Angela, es la compañera de aventura de Jack Wade y en más de una ocasión su ayuda se hace absolutamente necesaria. Como su artillería es "blandita", se impone el sigilo.

Estos chavales se mueven más que Chiquito de la Calzada



Tanto Jack como Angela tienen un catálogo de acciones de lujo, como pegarse sigilosamente a la pared...



...agacharse para no ser vistos, y aprovechar los descuidos de los malos para infiltrarse en sus bases.

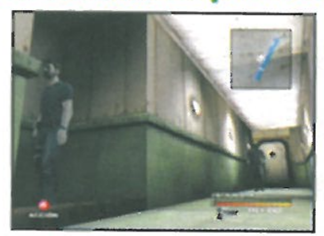


Cuando no haya otro remedio, una opción a tener en cuenta es el ataque "rastrero" por la espalda.



Si hace falta mover una caja que se interpone en nuestro camino, pues se mueve... y santas pascuas. Hala.

¿Será nominado para los Oscars?





Aunque lo parezca, os aseguramos que estas imágenes no son de la última peli de James Bond, sino de «Headhunter». A lo largo del juego, la cámara tiende a colocarse para darnos planos muy cinematográficos , y nos ofrece además "travelligs" y "zooms". Una gozada para los ojos.



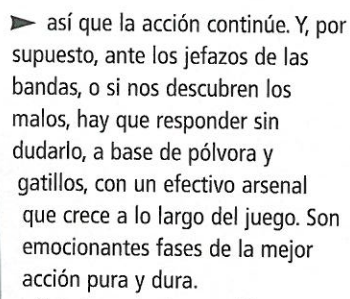


TREPIDANTE y muy DIVERTIDA, se trata de la mejor aventura de acción para DC.



A menudo tenemos que resolver ciertos puzzles, muy en el estilo de los "survival horror", dando con la clave de una caja fuerte, o encontrando la pieza perdida que abre el resorte de una sala secreta.







así que la acción continúe. Y, por supuesto, ante los jefazos de las bandas, o si nos descubren los malos, hay que responder sin dudarlo, a base de pólvora y gatillos, con un efectivo arsenal que crece a lo largo del juego. Son emocionantes fases de la mejor acción pura y dura.

Y todos estos impagables momentos están unidos con frecuentes escenas de vídeo, que apoyan la sensación de estar protagonizando una película.

Claro que ante tal variedad, los protagonistas Jack y Angela necesitan desenvolverse con soltura, y para ello cuentan con muchas y logradas animaciones, con lo que vienen a ser personajes tan versátiles como Lara Croft o Solid Snake. No por esto su control es complicado, sino que en general resulta bastante intuitivo haciendo uso del stick analógico. Si acaso, por quejarnos un poco, resulta un pelín impreciso y complicado a la hora de colocar al personaje en un lugar determinado (para atacar por la espalda, por ejemplo). Pero en general, responde la mar de bien.

No nos ayuda tanto la cámara, empeñada siempre en sacar planos espectaculares, cinematográficos, pero complicados para el juego. Menos mal que con un botón del mando la corregimos y colocamos justo detrás nuestro, con lo que la jugabilidad queda garantizada.

REALIZACIÓN TÉCNICA GENIAL

Claro que este jugosa propuesta no se tendría en pie si el juego no contara con un apartado técnico excepcional, que pone a prueba, uno por uno, los 128 bits de Dreamcast. Si la banda sonora está cuidada como pocas veces, grabada por una orquesta sinfónica y con un resultado genial, en este mismo nivel se encuentra el apartado gráfico, que muestra grandes personajes en escenarios muy cuidados. Las fases exteriores, en las que conducimos la moto, transcurren en dos enormes zonas de una típica ciudad californiana, con tráfico intenso, y en los que hasta vemos el paso del tiempo al recorrerlas a distintas horas. Todo sin rastro de niebla y con un levísimo y perdonable "popping" al presentar los edificios más alejados.

Pero es en las escenas de interior, en un edificio de oficinas, un centro comercial, una fábrica abandonada o un laboratorio biotecnológico, donde los chicos de Amuze más se han esmerado, alcanzando un gran nivel de detalle, pese a que los escenarios son creados en tiempo real, al estilo «RE Code: Veronica».

Eso sí, no podemos olvidar que nos hemos quedado sin ciertas opciones, relacionadas con juego online y con competiciones para dos jugadores con la moto, pero ante la gran carga de diversión que nos ofrece durante sus más de quince horas de juego, se puede perdonar.

Porque, amigos, estamos ante un juego estupendo, divertido y del todo imprescindible: una maravilla.

Oscar Néstor de Lera

Un juego lleno de "guiños" a otros títulos



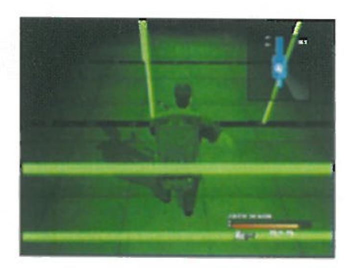
Bajamos en un enorme ascensor industrial hacia los sótanos de un cuartel. ¡Esto lo vivimos en «MGS»!



Una gran sala-con-estatua-central que recuerda bastante a una de la casa del primer «Resident Evil».



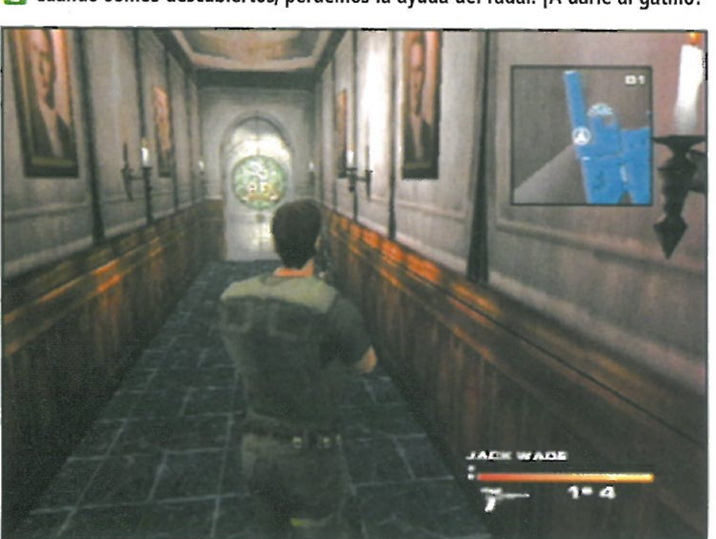
La recurrente escalera de caracol, que en este caso se parece a la de la mansión de «Alone in the Dark».



Una zona con rayos invisibles sin un visor especial. Esto también salía en «MGS» o «TR Chronicles».



Cuando somos descubiertos, perdemos la ayuda del radar. ¡A darle al gatillo!

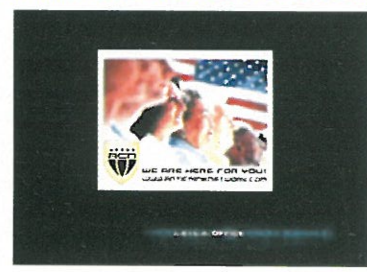


Alternativas: Como todos esperábamos, «Headhunter» es el «Metal Gear» de Dreamcast, lo que implica que no hay un juego similar. En un línea parecida, pero salvando importantes distancias, tenéis «Alone in the Dark», «Carrier», o incluso «Tomb Raider Chronicles».




Como en las películas de vaqueros también tenemos que participar en un duelo a muerte. Una tensa situación que se resuelve igual que los "Quick Time Events" de «Shenmue».

www.anticrimenetwork.com... ¿y eso qué es?





La página web de la ACN aparece en carteles por las calles de la ciudad, o en los anuncios de la tele del telediario. Pero la sorpresa es que si os conectáis a la red con vuestra Dreamcast (o con un PC, que también vale) y escribís la dirección, entraréis directamente en la página oficial del juego.

Gráficos: 92

Los dos discos de «Headhunter» encierran un montón de escenarios, cuidados y llenos de detalles de calidad. Los personajes tienen un tamaño muy interesante y sus animaciones son de lujo.

Sonido: 92

La banda sonora ha sido grabada por una orquesta sinfónica y es espléndida. El resto de efectos también están al mismo nivel, pero es una lástima que el juego no haya sido doblado al castellano.

Jugabilidad: 85

El único punto que se resiente (aunque no mucho) es éste, debido a que el control puede resultar en ocasiones impreciso y a que la juguetona cámara puede a veces dificultar nuestras acciones.

Diversión: 95

Con una duración muy elevada (en torno a las quince horas de juego), y un montón de misiones tan distintas unas de otras, es uno de los juegos más divertidos que se han visto nunca en Dreamcast.

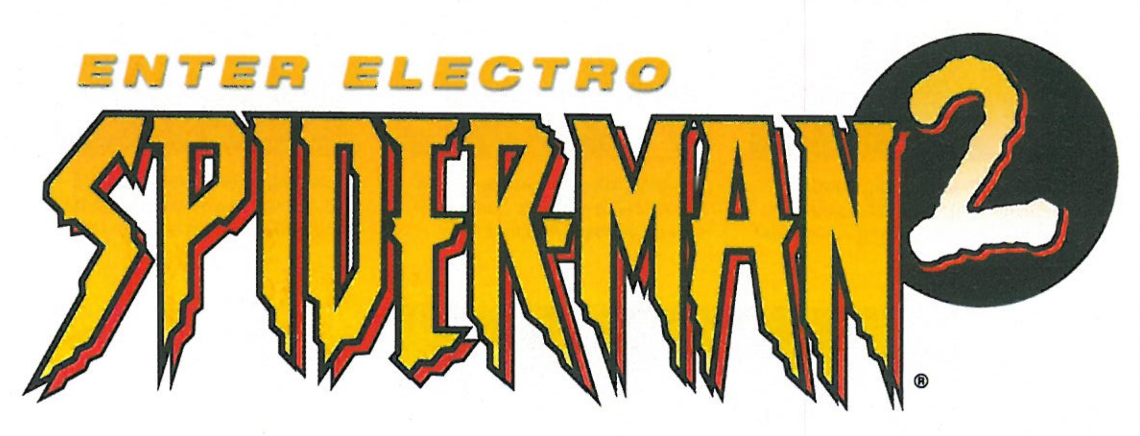
Opinión:

Sin ninguna duda, este juego ha llegado en el momento ideal para callar esas voces que pensaban que Dreamcast estaba ya muerta. Los chicos de Amuze quisieron crear un nuevo «Metal Gear Solid» para la consola de Sega, pero en cierto modo han ido más allá, ofreciéndonos una trepidante aventura de acción, que toca varios géneros de forma estupendamente calculada, y con un ritmo tan bien marcado, que hace que jugarla sea toda una experiencia tan intensa como divertida.

Valoración 92

¡El sentido arácnido zumba de nuevo!

Y con razón, porque el impresentable Electro ha encontrado la manera de potenciar sus poderes, y eso supone un auténtico riesgo para la ciudad de NY. Necesitamos que vuelva el héroe.





La ciudad de Nueva York vuelve a ser el escenario de las aventuras de Spiderman y los súper villanos.



En Activision no se han complicado mucho la vida a la hora de idear el argumento de una nueva aventura del Hombre-Araña. Y es que este superhéroe últimamente no gana para sustos, puesto que también ha tenido que vérselas con unos cuantos supervillanos en otras plataformas, como Game Boy Advance.

A grandes rasgos, se podría decir que «Spiderman 2: Enter Electro» es una especie de "pack de misiones" de su anterior aventura, pues prácticamente "repite" en todos los apartados, cambiando únicamente algunos enemigos, situaciones y decorados. Todo lo demás, incluyendo el sistema de juego, resulta idéntico a la primera parte. Es decir, que tenemos que recorrer la enorme ciudad de Nueva York a base de saltos, puñetazos y telarañas e ir resolviendo los diferentes problemas que surjan, como apagar un fuego o encontrar la manera de entrar en un determinado lugar. Para facilitarnos la tarea, seguimos contando con los poderes sobrenaturales de "Spidey", por lo que lo mismo somos capaces de trepar por paredes y tejados o inmovilizar a los adversarios con fuertes y pegajosas telarañas, que de rematarlos luego con una potente patada o puñetazo.

DIVERSIÓN ASEGURADA

Dejando todo esto claro, a nadie se le escapa que este título no anda muy sobrado de originalidad, pero eso no quiere decir que el juego sea malo, ni mucho menos, ya que cuenta con los mismos aciertos del primero. Esto se traduce en que, por ejemplo, las animaciones del protagonista siguen siendo muy buenas, con movimientos suaves y bien enlazados, que ayudan en gran medida a que el control sea cómodo y fácil. La cámara se muestra eficaz y, salvo algún que otro "despiste", sigue puntualmente las evoluciones de nuestro héroe. La ambientación, por su parte, es bastante buena en general, aunque sigue sin haberse resuelto el molesto efecto "popping" de los escenarios. Si a todo esto le unimos lo variada y emocionante que resulta cada fase, los inevitables enfrentamientos contra los jefes, la aparición estelar de otros superhéroes como The Punisher o el Capitán América y un gran número de secretos (como nuevos trajes o galerías de fotos) que se irán desbloqueando conforme vayamos superando los niveles, nos da como resultado un juego muy apañado. El mejor modo de prepararse para la peli.

Sergio Martín



La forma más rápida de desplazarse por la ciudad es utilizar las telarañas como lianas. Vamos, que ni el mismo Tarzan lo haría mejor.

Tipo: **Plataformas/Acción**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **6.490 ptas. (39,02€)**
Jugadores: **1** (+13 años)
Idioma: **Inglés**

Viejos conocidos





Como era de esperar, algunos de los más temibles supervillanos tampoco han querido perderse esta nueva aventura de su odiado Hombre-Araña. Para la ocasión, gente como Venom, Shocker o el carismático Scorpion harán todo lo posible por chupar cámara, poniéndoselo dificilillo a nuestro héroe de las mallas azules. Algunos presentan un aspecto tan aterrador como el propio Venom. ¡Y no hay nadie que nos ayude!



Podremos usar cajas, contenedores o lo que se tercie para dar su merecido a los delincuentes.



Spiderman no sería tal si no contara sin sus famosísimas telas de araña. ¡Que se lo digan a ese de ahí!

«Spidey» regresa SIN grandes cambios a PSOne, ofreciendo los MISMOS alicientes que su predecesor.



Vaya, parece que nuestro héroe se está tomando un descansito, aunque menuda posición ha escogido.



Spiderman es capaz de acechar a sus rivales desde cualquier lugar, gracias a sus "pegajosos" poderes. Aquí veis al tío preparando un ataque sorpresa. ¡Y sin caerse!





Si no basta con un buen chorro de telaraña, tal vez el hombre araña pueda convencerle a base de puñetazos.



Alternativas: Como es normal, el primer «Spiderman» que vio la luz en Playstation es su competidor más claro. Y ya que estamos, casi diríamos que el único, puesto que de todo el catálogo de PSX no existe un título de características similares (con un superhéroe también de por medio) que alcance el mismo nivel.

Gráficos: 78

Continúan la línea de su antecesor, lo cual significa que son bastante competentes. Su "pero" radica en el "popping" que aparece en algunos escenarios.

Sonido: 72

El arácnido cuenta con voces digitalizadas (en inglés), y los golpes suenan contundentes. La música no es que sea muy allá, pero tampoco molesta.

Jugabilidad: 82

El aspecto más destacado del juego. Spiderman se controla sin problemas, y se agradece el desarrollo de cada una de las fases, que destacan tanto por su variedad como por su ritmo.

Diversión: 79

Aunque haya perdido algo de frescura, «Spiderman 2» nos ha vuelto a encandilar de la misma forma que ya lo hiciera el primero. Hay recompensa para los que le dediquen tiempo.

Opinión:

Esta nueva entrega de «Spiderman» no es sino una ampliación del juego que apareció hace unos meses. Esto significa que si os gustó en su momento, volveréis a disfrutar con las andaduras del hombre araña, pero no esperéis ningún cambio llamativo, sólo la aparición de nuevos enemigos y escenarios. Con todo, se trata de un juego bastante atractivo, notable técnicamente y con un desarrollo variado y muy entretenido. No llega a ser una maravilla, pero seguro que los fans de Spiderman se lo pasan en grande con él.

Valoración 79

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.990 ptas. (54,05€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

Hasta ahora, los juegos de fútbol portátiles sólo se ganaban críticas: "que si no se ve bien, que si los jugadores son lentos". Sin embargo, Konami va a dar la vuelta a esta situación con este atractivo simulador.

El mejor fútbol de bolsillo

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

El estreno del fútbol en GB Advance no ha podido ser más agradecido: nada menos que «ISS», el simulador de fútbol más prestigioso de las consolas (junto a «FIFA»). Y además, los programadores de Konami, muy avispados ellos, han decidido basarse en las excelentes versiones que aparecieron para Super Nintendo a la hora de programar este nueva entrega, con lo que los resultados están garantizados

Al igual que sus hermanos mayores, este «ISS» apuesta claramente por la simulación pura y dura, ofreciendo al jugador una amplia gama de posibilidades para desarrollar su estilo de juego preferido. Así, es posible "jugar al toque", penetrar por las bandas y mandar centros al área, lanzar pelotazos y correr al contraataque (típico de cierto entrenador que yo me sé...), en fin, variantes de todo tipo que satisfarán a cualquier seguidor de este deporte.

Todos los partidos se muestran desde una vista lateral, lo que permite apreciar correctamente todas las jugadas que realizamos, así como la estupenda animación de todos los futbolistas.

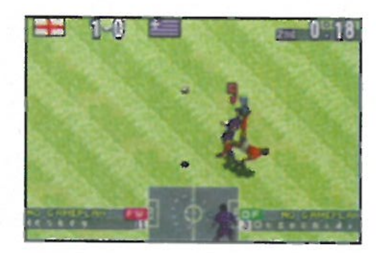
Desde luego, como simulador es una delicia, pero arrastra los inconvenientes habituales de las demás entregas de la saga: la escasez de torneos y equipos. Sólo es posible participar en un campeonato mundial o jugar partidos amistosos contra un amigo o contra la CPU. Además, la ausencia de clubes de fútbol acaba limitando las posibilidades de juego a la simple disputa de partidos internacionales. Eso sí, por lo menos nos encontramos con los nombres reales de los jugadores europeos.

En fin, esperamos que para la próxima temporada los chicos de Konami consigan ampliar su catálogo de equipos y modos de juego, porque por lo demás se trata del mejor juego de fútbol que hemos visto en una portátil.



Portero a la derecha y el balón al lado contrario. Un gol en toda regla.





Parece que el llamado "juego peligroso" ya no es sancionable...

¡Tiene que ser gol!

Los nombres europeos son reales.



¡Árbitro eso es falta clara! ¡Y además expulsión! Pobre Mendi, no sabemos si volverá a jugar al fútbol algún día. ¡Si es que esto del Fair Play no lo respeta ya ni el gato!



Gráficos:	83
Sonido:	79
Jugabilidad:	88
Diversión:	81

Opinión:

Konami nos presenta la edición para GBA de su estupenda saga futbolística, que es clavadita a las versiones en 16 bits. A pesar de quedarse algo corto en el número de competiciones disponibles y no contar con equipos de club, «ISS» se convierte en el mejor simulador de fútbol del mercado para portátiles.

Valoración 82









CAPCOM

Ubi Soft

www.ubisoft.es

Ser forajido nunca fue tan divertido

Grand Theft Auto III

Si sois de los que se pirran por las películas de acción, y la saga "El Padrino" os vuelve locos, estáis de suerte, porque este fantástico juego de Rockstar os brinda la oportunidad de convertiros en un facineroso que intenta hacerse valer ante los jefazos de la "cosa nostra".



Este no es apto para los pequeños. ¡Cuidado, chicos, que voy sin frenos!



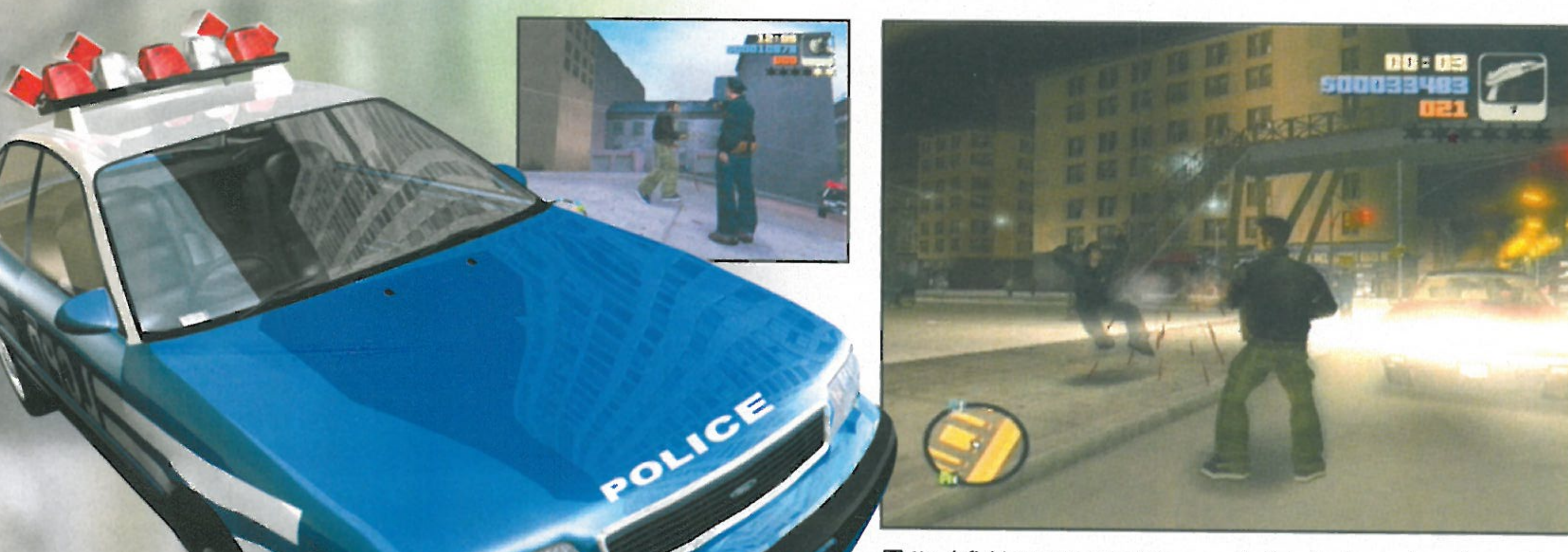
No os andéis con chiquitas, os podéis meter en cualquier vehículo.

La serie «Grand Theft Auto» se ha caracterizado siempre por dos factores fundamentales: una acción trepidante desarrollada sobre gráficos en dos dimensiones (con una discutible vista cenital), y un elevado nivel de acción...digamos adulta. Pues bien, para esta tercera parte sus programadores han mantenido intacto el segundo aspecto, pero le han pegado un tremendo giro a todo el apartado gráfico, que ahora es tridimensional de principio a fin. Pero vamos a ir por partes que la cosa tiene miga.

Como os decíamos, las escenas más duras tienen un protagonismo notable en este título debido sobre todo a su argumento: tomamos el control de un tipo duro recién salido de la cárcel, que para ganarse la vida -y el respeto de las altas esferas de la delincuencia- realiza toda clase de "encargos", como robar coches o dar su merecido a ciertos individuos. Para ello podemos ir montados en vehículos de todo tipo o desplazarnos a pie como en cualquier juego de acción. Estos trabajitos hacen las veces de fases del juego y lo cierto es que vamos a tener que currar bastante, pues para superar completamente este DVD nos toca completar algo así como 80 de estos peculiares recados, ¿no está mal, eh?

LIBERTAD DE ACCIÓN

Ahora bien, lo mejor de todo es que en «GTA 3» se nos da total libertad para desplazarnos por la ciudad de Liberty (un único mapa dividido en tres gigantescas zonas) a nuestro antojo. Esto significa, ni más ni menos, que el juego no presenta unas directrices fijas ni ningún otro tipo de parámetro a los que ceñirnos obligatoriamente: es decir, no hay restricciones de tiempo (salvo cuando alguna misión concreta así lo requiera), ni tampoco espacios cerrados que se abran al terminar una determinada fase (salvo el paso de una a otra sección de la ciudad). Todo esto hace que la sensación de libertad sea impresionante. Es más, puede llegar un momento en el que nos apetezca tomarnos un ligero descanso, y nos dé por dejar de lado durante un rato el desarrollo normal del juego, para dedicarnos a dar vueltas por ahí. ¿Y qué tiene ►



No, definitivamente este título no es el más indicado para los más pequeños de la casa. Las escenas duras son demasiado constantes. No se han cortado, no.

Tipo: **Acción**
Compañía: **DMA/Rockstar**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **10.990 ptas. (66,05€)**
Jugadores: **1** **(+18 años)**
Idioma: **Inglés**

¡Pero mira que eres bestia, chaval!

Por si aún tenéis dudas sobre el tipo de acción que se vive en las calles de Liberty City, aquí podéis ver un par de crudas pantallitas para que os hagáis una idea... Ya sabéis: sólo para mayores de 18.





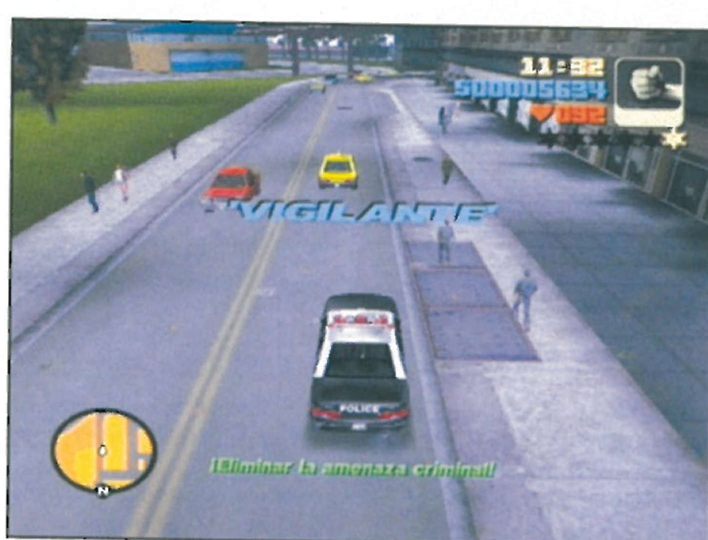


El paso del día a la noche, además de estar bien conseguido, tiene sus repercusiones en la jugabilidad, al igual que la cambiante climatología.

Por su frenética ACCIÓN y por la LIBERTAD que ofrece al jugador, «GTA 3» se convierte en uno de los juegos más DIVERTIDOS disponibles en PS 2.



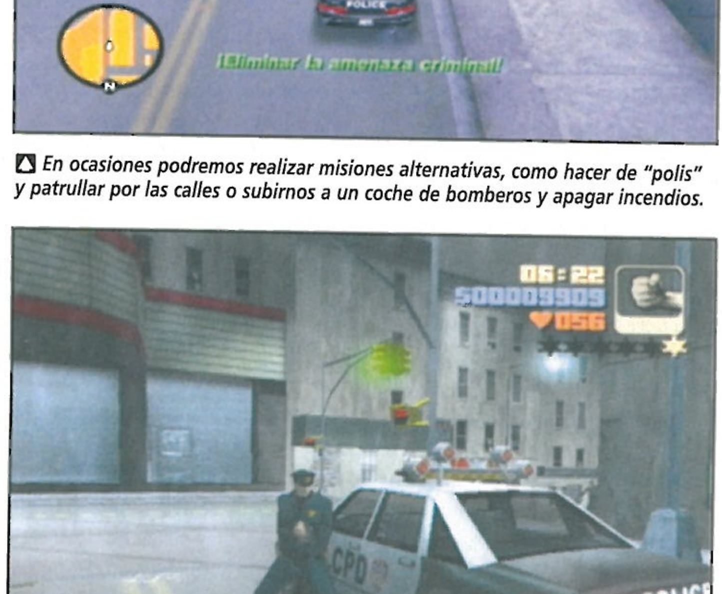
El cambio que ha dado «GTA 3» es impresionante. Sus gráficos son bastante vistosos. Recrearos con esta captura tomada desde las afueras de la ciudad.



En ocasiones podremos realizar misiones alternativas, como hacer de "polis" y patrullar por las calles o subirnos a un coche de bomberos y apagar incendios.







La mala leche de un policía mosqueado es casi mayor que la nuestra, lo cual es ya mucho decir.... En este caso, nos han "reventado" en cosa de segundos.



¡¡Buuuffff!!. Las calles de Liberty City necesitan de manera urgente guardias de tráfico para poner un poquito de orden. Este camionero se va a enterar...

Por tierra, mar y aire



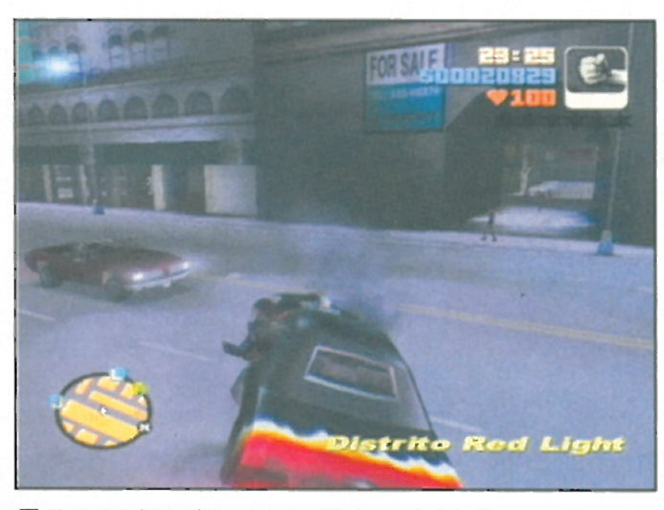


Da lo mismo cómo, el caso es desplazarse de un lugar a otro de la ciudad como se pueda, en barco, ambulancia, tren o en un coche patrulla. ¡Y lo mejor de todo es que es "gratis"! No nos negaréis que esto de ser un tipo con influencias también tiene sus ventajas...





Las calles no son meros decorados: están llenas de vida, con cientos de personas paseando de acá para allá... ¡Cuidado que voy!



Si nos perdemos (cosa no muy difícil, por cierto), siempre podemos echar un ojo al útil radar que de la parte inferior de la pantalla.



Una cámara nos permite seguir la acción desde la clásica vista cenital.







TODOS los vehículos que aparecen poseen distintas características.

➤ eso de divertido? Pues todo, porque no sabéis lo entretenido que puede llegar a ser ir por las calles en plan Michael Douglas en la peli "Un día de furia" y comenzar a asustar (por no decir otra cosa) a los pobres ciudadanos con gamberradas de todo tipo o, por el contrario, circular tranquilamente al volante de algún coche mientras contemplamos los bonitos escenarios. Aunque lo más "apetecible" suele ser lo primero...

UNA CIUDAD CASI REAL

Pero, ¿cómo? ¿Bonitos escenarios en un «GTA»? Pues sí. Como ya hemos dicho, esta entrega ha pegado el salto a las 3D, y os podemos garantizar que el proceso no ha sido nada traumático. Al contrario, ya era hora. Liberty City puede vanagloriarse de ser una de las ciudades ficticias mejor diseñadas en un videojuego, y tened por seguro que no exageramos. Sus dimensiones son casi escandalosas (para que os hagáis una idea, es bastante más grande que la ciudad donde se desarrollaban las correrías de «Crazy Taxi»), su ambientación es extraordinaria, está realizada con una cantidad de detalles increíble y, ya para bordarlo, el tiempo pasa de forma real y además cuenta con meteorología cambiante. ¡Toma ya!

Obviamente, la jugabilidad se beneficia de este despliegue, ya que si por ejemplo nos encontramos en una noche con niebla nuestra visibilidad se verá reducida, y claro, nos resultará más difícil perseguir a un determinado automóvil que puede ser clave para el éxito de nuestra misión.

Y si el apartado gráfico ha supuesto toda una revolución, no creáis que el sonido le anda a la zaga: cada vez que nos subamos a un vehículo, éste tendrá sintonizado una determinada emisora de radio, pero podremos cambiarla sin ningún problema si no nos gusta lo que escuchamos. Además, los sonidos de las explosiones, disparos, y especialmente el murmullo de la ciudad en general, también han sido muy bien tratados. La única pega en este sentido son las voces, que lamentablemente no han sido dobladas a nuestra lengua. Pero bueno, por lo menos sí que hay subtítulos en castellano para poder enterarse de las misiones.

Pero que os quede claro, «GTA 3» ha dado un cambio impresionante, y nos han dejado alucinados tanto sus gráficos como su libertad de acción. Así que se lo recomendamos a todo el mundo... que tenga más de 18 años, claro.

Sergio Martín



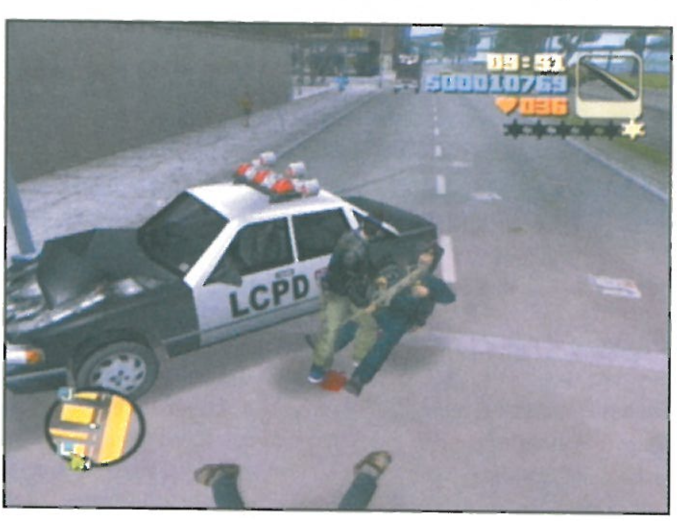
En este garaje podemos descansar, esconder un coche recién robado y, de paso, guardar nuestro avance.



¡Vaya derrape! Menos mal que no andaba la "poli" cerca porque nos hubiera puesto un multón de órdago.



Las armas que "birlemos" a los transeúntes y guardias apuntan de forma automática. Si la policía nos ve con ellas, vendrá a por nosotros.



¿Parar un vehículo de policía, tumbar a un agente, y llevarnos el coche? Definitivamente este juego no es ningún modelo de conducta...








¡Noooooo! Vaya, ya sabía yo que el coche no aguantaría tanta "caña"...





¡Me pido el lanzallamas!



El arsenal del que disponemos para "solucionar" los problemas que se nos presenten es bestial: pistolas, metralletas, bates de béisbol, lanzallamas, fúsil con mira telescópica... ¿que cuál es nuestra preferida? Pues sinceramente, donde se ponga una buena recortada...

Alternativas: *Ahora mismo no hay ningún juego en PS2 que se le parezca ni de lejos, así que habrá que esperar a ver qué tal salen «The Getaway» o «Stuntman».*

Gráficos: 91

Indiscutiblemente, el cambio a las tres dimensiones le ha sentado de maravilla a la serie. Destaca el descomunal tamaño de Liberty City así como su gran ambientación.

Sonido: 89

El bullicio de la ciudad está sensacionalmente bien recreado, y lo de las emisoras de radio es todo un punto. Si se hubieran doblado las voces, este apartado ya habría sido apoteósico.

Jugabilidad: 93

Toda la del mundo. Vamos armados hasta las orejas, y tenemos toda una ciudad a nuestros pies (con sus ciudadanos, tráfico, policía, etc.) para hacer literalmente lo que nos venga en gana. Las posibilidades son enormes.

Diversión: 93

Con su elevadísimo número de fases (unas 80), extensa variedad de armas, vehículos y la plena libertad de acción que permite, nos lo vamos a pasar en grande durante muchos, muchos meses.

Opinión:

«GTA3» se ha destapado como un serio aspirante a hacerse con el título honorífico de "juego revelación del año" gracias a su tremenda acción, explosiva -nunca mejor dicho- jugabilidad e inagotable diversión. Todos estos aspectos se derivan de una mecánica de juego diferente, sólo comparable a los «Driver» de PSOne. Además, a pesar de no contar con ninguna opción multijugador tiene una enorme esperanza de vida. Eso sí, no olvidéis que por su contenido es exclusivo para adultos.

Valoración 93

Acclaim nos presenta un peculiar arcade de carreras que se desarrolla en calles normales con tráfico normal y en el que se premia nuestra osadía al volante. Eso sí, no te pases de listo o puedes acabar dando unas cuantas vueltas de campana...

Kamikazes del asfalto

BURNOUT

A medida que vayamos realizando maniobras arriesgadas se irá cargando el turbo, lo que nos permitirá correr más.



La verdad es que el original concepto de este juego, unido a su buen apartado técnico, ha conseguido sorprendernos.

«Burnout» es un juego de carreras arcade, donde 4 coches compiten por la victoria a través de 16 circuitos con tráfico totalmente real. Eso significa que, además de los 4 bólidos, se dan cita más de 300 vehículos de todo tipo que circulan en las dos direcciones, se paran en los semáforos, aparcan... vamos, lo habitual. Y claro, como nosotros nos dedicamos a pilotar a toda velocidad, lo más lógico es que provoquemos accidentes. Sin embargo, la idea es evitarlos, ya que será la única forma de llegar los primeros a la meta. De hecho hay una barra de turbo -que una vez llena podemos utilizar para salir disparados durante unos segundos- que se va incrementando a medida que hacemos maniobras arriesgadas sin llegar a chocar. Es decir, que se premia la conducción temeraria, pero si colisionamos, perdemos tiempo.

MUY RÁPIDO Y EMOCIONANTE

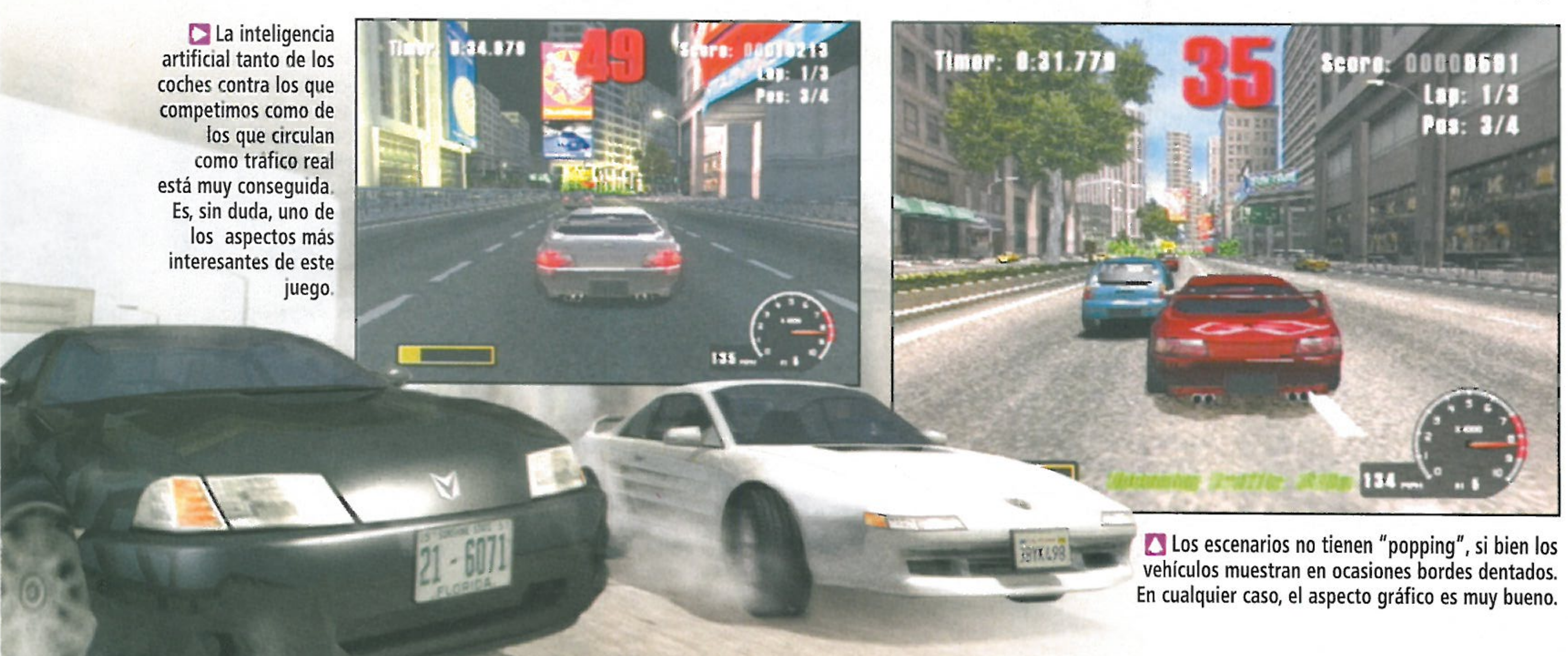
Eso sí, una vez que llega el tortazo nos encontramos con el momento más espectacular del juego: la competición se detiene unos segundos para disfrutar de la colisión desde diversas cámaras, con un toque muy peliculero. Hombre, si nos la pegamos muy a menudo, esto puede llegar a cansar, pero eso puede evitarse gracias al excelente manejo de los coches.

Dentro de esta original competición, el objetivo es ganar carreras para obtener nuevos coches y circuitos. También es posible jugar una contrarreloj, que consiste en aguantar lo máximo posible sin chocarse, o disputar una carrera contra un amigo.

Pero dentro de todos estos alicientes, también aparecen algunas pegas. Se echan en falta más variedad en los circuitos (los 16 son muy parecidos entre sí), y no hay más que 10 vehículos disponibles. Pero sobre todo, como suele ocurrir en casi todos los arcades, tras unos cuantos días de choques e intensas carreras el juego acaba haciéndose algo repetitivo. Eso no quita para que, en su conjunto, «Burnout» resulte un título de lo más emocionante y espectacular.

Roberto Ajenjo

La inteligencia artificial tanto de los coches contra los que competimos como de los que circulan como tráfico real está muy conseguida. Es, sin duda, uno de los aspectos más interesantes de este juego.



Los escenarios no tienen "popping", si bien los vehículos muestran en ocasiones bordes dentados. En cualquier caso, el aspecto gráfico es muy bueno.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Criterion Studios**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 (60,04€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

Yo para ser feliz quiero un camión, y un autobús, y un...

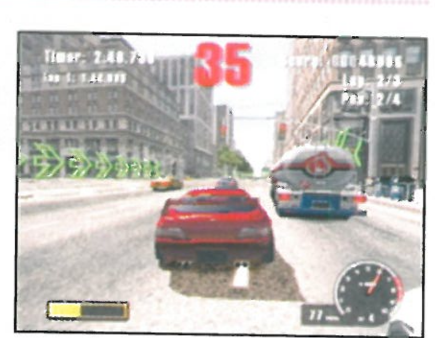


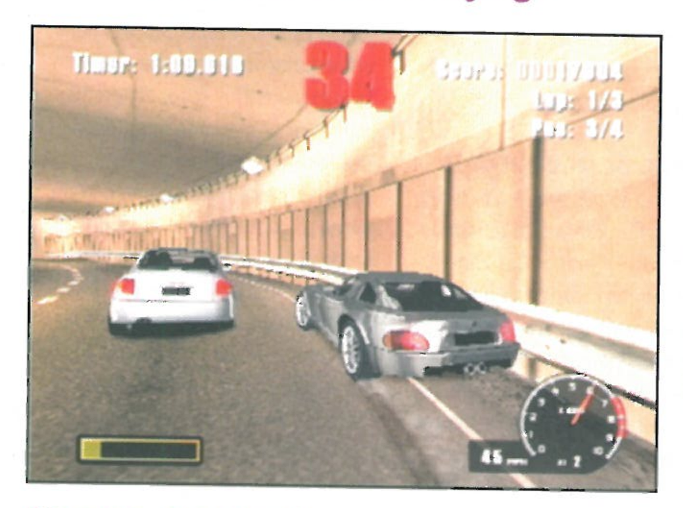


La forma de conseguir los vehículos ocultos es muy curiosa: después de cada campeonato nos enfrentamos en un duelo uno contra uno con el vehículo en cuestión, y si ganamos, a partir de ese momento ya podemos jugar con él. Los vehículos más curiosos disponibles son un autobús y una grúa.

Como buen arcade, el control es realmente cómodo y sencillo, ideal para conducir a toda velocidad por carreteras repletas de coches.

«Burnout» es un arcade muy EMOCIONANTE, muy divertido y muy espectacular, pero le falta una mayor PROFUNDIDAD de juego.







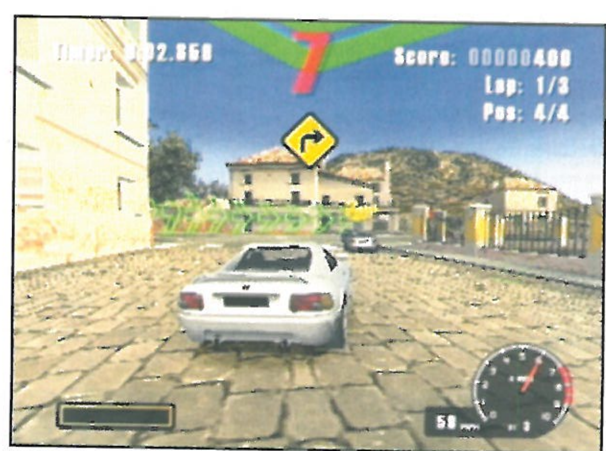
El modo para 2 jugadores -no tiene de 4- mantiene toda la velocidad y no pierde detalle gráfico con respecto a la pantalla completa.

Choques espectaculares





Después de cada accidente, podréis ver los choques más espectaculares desde varios ángulos. El tema resulta impresionante, aunque le quita algo de ritmo a las carreras.



Los circuitos son muy largos, tanto que algunos tardaremos en recorrerlos hasta 7 minutos. Eso sí, los escenarios no varían demasiado.



Alternativas:

Este título se sitúa un poco por encima de «Ridge Racer V», más jugable que «Burnout» pero inferior técnicamente. Eso sí, el rey del género (aunque tiene un planteamiento totalmente de simulador) sigue siendo «GT3».

Gráficos: 83

Si la vertiginosa sensación de velocidad os lo permite, fijaos en la gran calidad de los fondos (aunque no son muy variados). Eso sí, "canta" un poco el diseño de los coches (y sus bordes dentados, porque no tiene "antialiasing") y el hecho de que tras un golpe vuelvan a la carrera intactos.

Sonido: 79

Hay melodías de gran calidad en Dolby Digital, pero resultan escasas y un poco repetitivas. En cuanto a los efectos de sonido, son de buena calidad, sobre todo en los tortazos, con ruidos de cristales rotos y chapa abollada.

Jugabilidad: 88

Los amantes del arcade lo van a pasar en grande con el control sencillo en plan «Ridge Racer», el gran espectáculo de los golpes y la excelente sensación de velocidad.

Diversión: 80

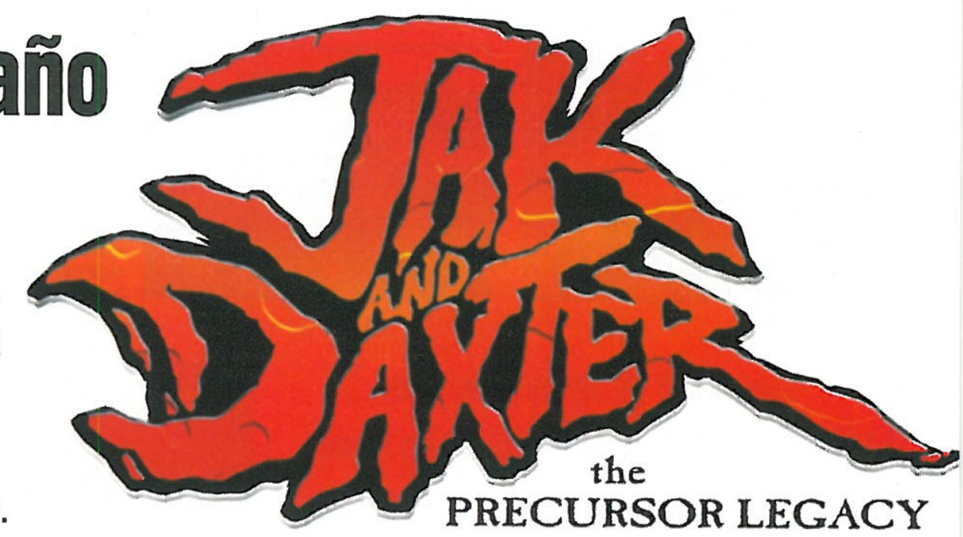
Como arcade, y si se busca diversión directa, es un juego ideal. Sin embargo, su esperanza de vida no es muy larga y el juego se hace algo corto incluso a pesar de que su dificultad es un pelín alta.

Opinión:

«Burnout» es un excelente arcade de velocidad, lo cual tiene muchas ventajas, pero también algunos inconvenientes. De hecho resulta un juego tremendamente divertido... pero con el tiempo acaban echándose en falta más alicientes: una mayor variedad en los circuitos, más coches, un modo más duradero... Uno de los mejores juegos de coches disponibles, pero le falta algo de profundidad para romper del todo.

Valoración 82

La pareja del año



Al paso que llevan los juegos de plataformas, no vamos a tener más remedio que rebautizar el género, y Naughty Dog -los creadores de «Jak & Daxter»- tendrán mucho que ver en ello. Y es que esta mezcla de saltos, puzzles, velocidad y humor, es más un juego total que otra cosa.

Que conste que estabais bien avisados. En nuestro reportaje sobre el pasado E3 ya os dijimos que este juego prometía, y el mes pasado os anunciamos que, con toda seguridad, se iba a convertir en uno de los bombazos de cara a las Navidades. Pues bien, después de "fundirnos" la versión definitiva, os confirmamos que estamos ante un juegazo en toda regla: «Jak & Daxter» no es sólo el mejor juego de plataformas visto hasta la fecha, sino también uno de los más importantes del catálogo de PS2. ¿Cómo se os ha quedado el cuerpo?



Pues bien, como ya sabéis, este juego lleva el sello de Naughty Dog, los creadores de los tres primeros «Crash Bandicoot», y eso se deja notar en el estilo que desprende todo lo que vemos en el juego desde la primera partida.

La historia es bastante original, y comienza cuando dos amigos, Jak y Daxter, están espiando a unas criaturas que pretenden dominar el planeta. Repentinamente son descubiertos y, al intentar huir, Daxter cae en una especie de foso, y sale convertido en una simpática mascota (aunque la verdad es que a él no le hace ninguna gracia). A partir de entonces, asumiremos el control de Jak, y nuestra misión consistirá en ayudar a que nuestro buen amigo recupere su forma original, mientras evitamos que el planeta caiga en malas manos.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Todo esto se desarrolla a lo largo y ancho de un fantástico mundo en 3D, dividido en numerosas zonas que podremos recorrer a nuestro antojo. Es decir, que no hay caminos prefijados, y por tanto disponemos de total libertad para movernos por los escenarios y pasar de una zona a otra cuando queramos.

Pero, ¿qué hay que hacer en cada zona? Pues, como nos explicará un tal Samos, el anciano que hará las funciones de maestro (porque una aventura sin un viejo maestro no es una aventura), tendremos que conseguir una serie de piedras mágicas llamadas "power cells", que se convertirán desde entonces en nuestro objeto de deseo.

Por supuesto, encontrarlas nos va a costar mucho esfuerzo, aunque algunas, sobre todo al comienzo del juego, estarán desperdigadas por enmedio de los escenarios. Pero en la mayoría de los casos tendremos que estar preparados para todo, desde arrebatársela a la fuerza a un pelícano hasta batir en una carrera aérea a cuatro rivales. De aquí se saca otro punto interesante: que los habitantes de este mágico mundo juegan un papel imprescindible en la aventura. Habrá que ayudarles en "trabajitos" si queremos que ellos después nos ayuden en nuestra búsqueda, tales como recuperar a su mascota o encerrar a un rebaño de ganado en su redil. Total, que las piedras no serán los únicos objetos a conseguir, y nos volveremos locos buscando las maneras de ayudar y negociar con los personajes para poder obtener más "power cells".

Y todo esto sólo es el planteamiento general del juego, porque claro, para llevar a cabo todas estas tareas, alternaremos fases a pie -las más numerosas- ➤





Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Sony**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **9.990 ptas. (60,04€)**
Jugadores: **1** (TP)
Idioma: **Castellano**



Al llegar al nivel máximo de energía, podremos generar estos rayos, útiles para deshacernos de enemigos "gordos".



Podremos utilizar estas puertas para teletransportarnos de unas zonas a otras, pero sólo se activaran cuando hayamos cumplido un numero mínimo de misiones.

En busca de la piedra perdida





Conseguir todas las "power cells" no va a ser pan comido, desde luego. Tendremos que llevar a cabo encargos como empujar un huevo gigante desde una colina, o devolverle a un escultor la mascota que le servia de modelo. No cabe duda de que son misiones de lo mas original.



¡Libertad de movimientos en un juego de Naughty Dog! Increíble...





El agua estará presente en toda la aventura, y la verdad es que no será un sitio demasiado seguro. ¡Hay pirañas!

Vaya caretos, ¿no?





Aunque todos los personajes tienen mucha importancia en esta historia, el que más destaca de todos es el viejo Samos, que se dedica a darnos muchos consejos sobre lo que nos toca hacer en cada momento. También están estas dos malvadas criaturas azules, que serán la causa de todos los quebraderos de cabeza de Jak y Daxter.

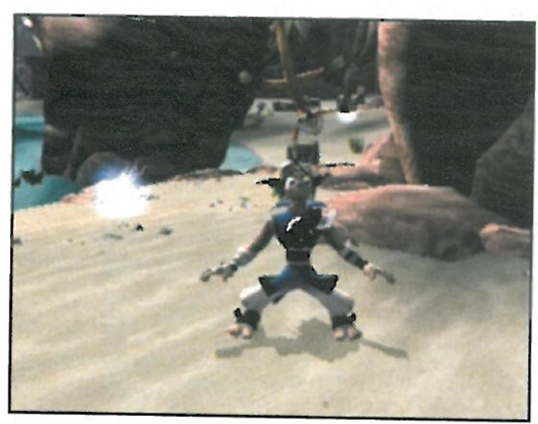
«Jak & Daxter» es uno de los juegos más DIVERTIDOS y VARIADOS de todo el catálogo de PS2, y el MEJOR del género plataformero.



La variedad en los escenarios está asegurada... ¡ya estamos en invierno!



Estas brillantes fuentes de energía nos permiten correr más rápido y romper cajas blindadas durante un ratito.



Toda la aventura está llena por el sentido del humor que siempre ha caracterizado a los chicos de Naughty Dog.

Dentro de estos cofres encontraremos unas pequeñas esferas que nos proporcionaran energía, así que, hala, a destrozarlos todos se ha dicho.

De profesión, piloto de cacharros raros




Ya sabéis que a los chicos de Naughty Dog no les gusta hacer andar mucho a los personajes de sus juegos, de modo que durante el juego, encontraremos un buen puñado de vehículos listos para pilotar, y que además nos servirán para pasar de unas zonas a otras, así como para conseguir mas "power cells".

Los jefazos de fin de fase



Aunque no son muy numerosos, nos vamos a topar con varios enemigos "grandotes". Estas batallas se desarrollan como en los «Crash»: hay que aprenderse sus rutinas de defensa y ataque.



¡Que celebración "bailonga" tan molona se están marcando Jak y Daxter¡ Y no es para menos, porque acaban de conseguir una de las imprescindibles "Power Cells".

➤ y fases a bordo de vehículos. Cuando nos movemos a pie, lo más importante son los saltos, que se ven favorecidos por un control perfecto del personaje. También se puede atizar puñetazos y patadas a los enemigos, andar agachados o rodar por el suelo, y aunque no aprendemos nuevas acciones según avanzamos en el juego, sí disponemos de unas "fuentes de energía", que nos permiten correr más rápido o lanzar ondas "a lo Dragon Ball" cuando conseguimos llegar al máximo nivel de potencia. Por otro lado, hay momentos en los que pilotaremos varios vehículos, y aquí el desarrollo del juego cambiará por completo, pero no así el control, que continúa siendo igual de preciso. La sensación de velocidad está muy lograda, y las emociones que transmite, por ejemplo, cuando vas por un cañón esquivando árboles a toda pastilla, es alucinante. Eso sí, estas fases son las más difíciles, así que hay que tener un poco de paciencia.

MANTIENE EL "ESTILO CRASH"

Después de leer esto, os habréis dado cuenta de que la "herencia" de «Crash Bandicoot» está muy presente en este juego, ¿verdad? Pues sí, porque bien mirado, en su desarrollo encontramos muy pocas cosas que no hayamos visto antes en mayor o menor medida, pero nunca con tanta calidad y encima resultando tan divertido.

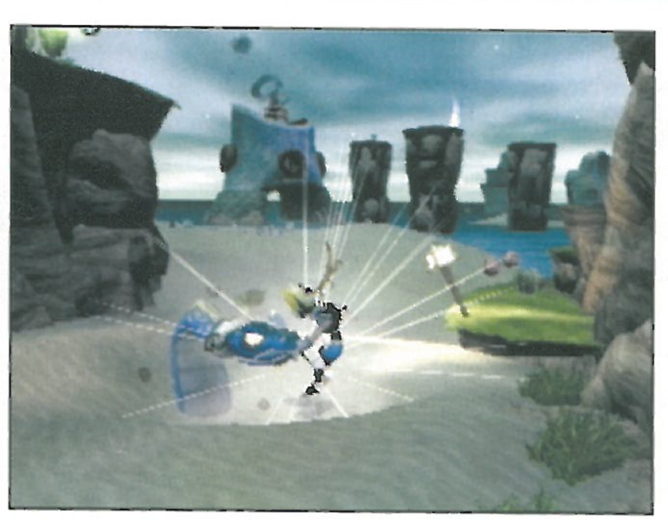
Aunque, desde luego, el gran trabajo que ha realizado Naughty Dog se aprecia sobre todo en el apartado visual. Los escenarios, su iluminación en tiempo real que va cambiando según se hace de día o de noche, su vistosísimo colorido y la posibilidad de ver siempre el horizonte, son detalles de los que los programadores pueden sentirse orgullosos, porque se han lucido.

Por supuesto, no faltan los efectos de luces y sombras o los reflejos en el agua y el hielo, y las animaciones tampoco se quedan atrás, ya que son de las más suaves que hemos visto en un juego de plataformas, tanto que nos parecerá estar viendo una película de animación. Y para redondear los elogios, un hurra por el sistema de cámaras (¡hurra!), que nos ha satisfecho desde el primer momento, algo poco habitual en el género de las plataformas.

Así que, después de todo esto, ¿qué más se puede decir? Que «Jak & Daxter» es un título ideal para fans de las plataformas... y de las aventuras, los puzzles, el humor, y hasta de los dibujos animados, porque no creemos que haya nadie que no disfrute de lo lindo con este sensacional juego.

Gabriel Pichot







El juego contara con una vista subjetiva para observar con más detalle algunas cosas, como la cara de mal genio de esa serpiente...

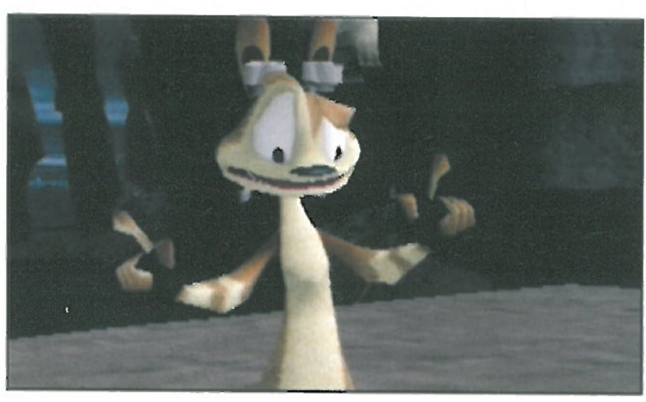
Por un puñado de ítems





Aparte de las piedras, también serán necesarios otros objetos, como los huevos, que habrá que usar para negociar con los personajes, o esta especie de moscas, que tendremos que liberar de unas cajas blindadas.

La nueva obra de Naughty Dog cuenta con un APARTADO VISUAL de los que hacen HISTORIA.



Esta la cara de circunstancias que pondrá Daxter cuando se percate de su nueva apariencia. Claro, como a vosotros nunca os ha pasado...





Alternativas:

Sólo el nuevo «Crash Bandicoot» (sale este mes) y «Rayman Revolution» pueden mirar de lejos a este título, aunque por el momento ninguno de los dos puede desbancarlo de lo más alto del podium del género plataformero.

¡Marchando una de minijuegos!

En la aventura se intercalan algunos minijuegos con los que también se pueden obtener más piedras. Así que preparaos a trabajar como pescadores o a hacer de pastores encerrando a una manada de bichos en su redil.





Gráficos: 94

Escenarios completamente tridimensionales, iluminación en tiempo real, suaves animaciones... Su vistosidad y colorido hacen de él uno de los mejores apartados gráficos del catálogo de PS2.

Sonido: 92

Dispone de una música pegadiza combinada con sonidos que aportan una buena ambientación, como agua, pájaros y fuego. Los diálogos y comentarios cómicos de Daxter, totalmente doblados, ayudan a redondear la historia.

Jugabilidad: 95

Sea que vayamos a pie como sobre los vehículos, el control está siempre perfectamente ajustado. Algunas misiones son bastante difíciles de pasar, pero el juego invita a seguir persistiendo.

Diversión: 92

La variedad de misiones y situaciones es enorme, siempre con un gran sentido del humor, y al poder hacerlas en el orden que queramos, nunca nos cansamos.

Opinión:

Gracias a Naughty Dog, el género de las plataformas está evolucionando, dando lugar a aventuras más profundas y completas, y este título es la máxima expresión de este cambio. Su atractivo está en su historia, en la variedad de situaciones, en su sensacional apartado visual y en muchos otros elementos que le dotan, igual que ocurría con «Crash», de una personalidad propia. Hacednos caso, sería un error imperdonable que pasarais por alto esta gran aventura.

Valoración 93

El mejor basket



EA Sports ha conseguido, una vez más, mejorar la calidad de sus entregas anteriores, aunque la ausencia de modos de juego en ambas versiones impida que alcancen una valoración más alta. Aún así, siguen sin tener rival en el mundo del baloncesto.

Un año más, los chicos de EA Sports nos presentan la actualización para PSOne y PS2 de la saga de baloncesto con más solera de los videojuegos, con apreciables novedades técnicas y jugables en ambas versiones, aunque también con algunos inconvenientes que vuelven a jugar en su contra, sobre todo en la posibilidades de juego de PS2.

Desde luego, la mejora del motor gráfico de los dos juegos es evidente. Ahora los jugadores están mejor modelados, cuentan con nuevos movimientos, sobre todo en los mates, y llamativos detalles tanto en sus indumentarias como en la expresión de sus rostros. Además, su IA ha crecido significativamente, lo que les hace parecer y comportarse de manera aún más real (especialmente en la versión para PS 2). Las mejoras visuales alcanzan también a los estadios, aunque seguimos echando de menos la aparición de árbitros y de entrenadores que no sean meros sprites en 2D.

El apartado sonoro tampoco se ha librado de esta puesta al día, y a los siempre sobresalientes efectos de sonido y público se le suman los comentarios de Sixto Miguel Serrano, el hombre que se encuentra tras los micrófonos de ACB Plus, que sustituye al peculiar Andrés Montes.

MODOS DE JUEGO REPARTIDOS

También se juega mejor ahora que en la versión del 2001, gracias a los ligeros ajustes en el control, ahora más rápido y fiable, y a la mejora de importantes aspectos del juego, como la mecánica de tiro (complicada en la anterior entrega de PS2) y la captura manual de los rebotes, más asequibles ahora.

Ahora bien, cuando nos toca llegar a los modos de juego nos encontramos con parecidos problemas a los del año pasado. Por un lado, el juego de PS2 sigue sin contar con el atractivo modo Desafío ni con el concurso de triples, dos aciertos que casi se han vuelto imprescindibles en cualquier juego de baloncesto de nivel. Por contra, se ha incluido, sólo para la versión de 128 bits, la opción Franquicia, una especie de "manager" que parece indicado sobre todo para los más sibaritas en los aspectos directivos (fichajes, drafts, contratos) de la NBA. Es decir, que ni una ni otra versión han están completas en este sentido, pero vuelve a ser la de PS2 la que queda más coja mirándolo desde el punto de vista de la diversión.

No me entendáis mal. Con la temporada completa, los playoffs o los partidos contra uno o varios amigos hay baloncesto del bueno, del mejor, para mucho rato, pero ¿por qué no incluir todos los modos disponibles en ambos juegos?

Sergio Martín

Nuestro Gasol debutará en la liga de basket más espectacular del planeta. ¡A por todas!

¡Árbitro, eso es falta antideportiva, o es que no la ha visto! Bueno, en la siguiente jugada se la devolvemos y en paz. ¡Qué se han creído!



Siempre es recomendable entrenar un poco de vez en cuando.



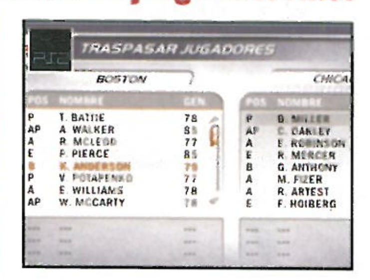
Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sport**
Distribuidora: **Electronic Arts**

Precio: **10.990 ptas. (66,05€)**
Jugadores: **De 1 a 4** **(TP)**
Idioma: **Castellano**

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **EA Sport**
Distribuidora: **Electronic Arts**

Precio: **7.990 ptas. (48,02€)**
Jugadores: **De 1 a 4** **(T.P.)**
Idioma: **Castellano**

Modos de juego diferentes





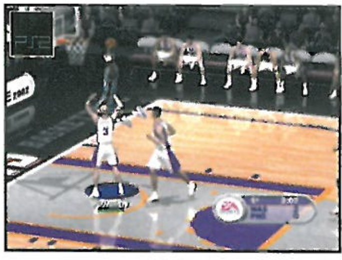
Mientras PS 2 cuenta con el sesudo y novedoso modo Franquicia, una especie de "manager", en la de PSOne aparece el Modo Desafío, para completar retos y descubrir secretos. Sale ganando el juego de PSone.



Las MEJORAS técnicas y jugables se convierten en sus mejores armas, aunque no se entiende el REPARTO de modos de juego.



Las animaciones de los jugadores son de lo mejor de ambos juegos sin discusión. En PlayStation 2 casi no se diferencian de un partido visto por la tele.



¡Jordan vuelve a las canchas para jolgorio de todos los aficionados al basket¡ ¡Y además en plena forma!.



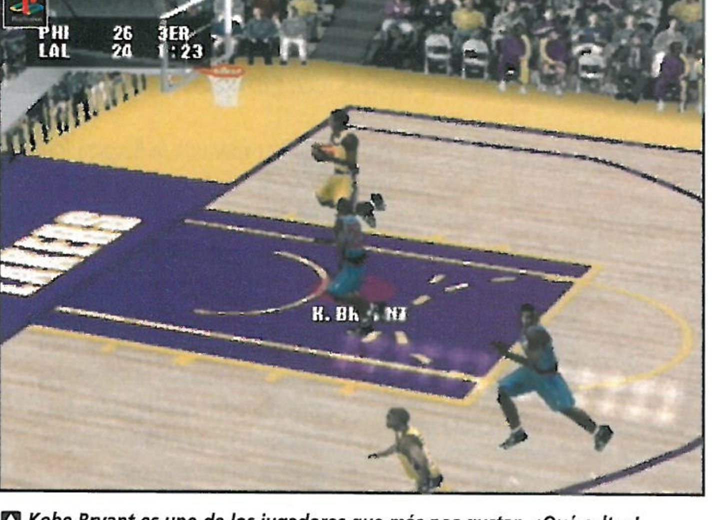
El modelado de los cuerpos de estos gigantones es sensacional, sobre todo en la versión de PS2

Gráficos:	90
Sonido:	90
Jugabilidad:	86
Diversión:	86

Opinión:

El renovado apartado gráfico y las ligeras mejoras jugables son las cartas que juega esta nueva entrega, sin duda un juego de baloncesto de altísimo nivel. Sin embargo seguimos sin entender por qué no se han incluido el modo Desafío o el concurso de Triples. Muy bueno, aunque sigue siendo mejorable.

Valoración 87



Kobe Bryant es uno de los jugadores que más nos gustan. ¡Qué saltos!



El concurso de triples sólo está disponible en la versión de PSOne.





El 1 contra 1 callejero podremos jugarlo en ambas versiones.

Alternativas: *En PS2, la mejor alternativa sigue siendo el divertidísimo «NBA Street», aunque cuente con un estilo menos "serio". Sin embargo, en PSOne no hay ningún rival que le haga sombra a este «NBA Live 2002».*

Gráficos:	88
Sonido:	90
Jugabilidad:	86
Diversión:	89

Opinión:

A pesar de no contar con el mismo nivel técnico de la versión para PS2, por pura lógica, sus posibilidades de juego son mayores gracias la inclusión del Modo Desafío y del concurso de Triples. Es verdad que no presenta ninguna novedad destacable con respecto al juego del 2001, pero es un excelente juego.

Valoración 89

¡Dale gas Carlos, dale gaaaaas!

Ni el «V-Rally» de Infogrames, ni el flamante «Colin McRae» de los chicos de Codemasters: el primer gran simulador de rallies que vamos a ver en PS2 va a ser este «World Rally Championship», un simulador de lujo con todo lo necesario para vivir la emoción de estas carreras.





Con tanto realismo, seguro que Luis Moya está diciendo: "¡Por Dios Carlos, trata de arrancarlo!".



¡Vaya decepción con el modo para 2 jugadores! Hay ralentizaciones, popping, y el rival es un fantasma...

A la espera de la llegada (que a día de hoy aún no ha sido confirmada en PS2) de los grandes de la simulación de rallies como «Colin McRace», Sony ha hecho un llamativo despliegue de medios -se han usado fotos de satélite para recrear los circuitos al 100%, las caras digitalizadas de todos los pilotos, etc-, para traer un gran juego de rallies con todos los ingredientes de esta competición.

De este modo, en «WRC» se pueden jugar carreras individuales, a dobles y el Campeonato Mundial oficial de rallies, a los mandos de alucinantes vehículos reales de las marcas más famosas (Ford, Toyota, Seat, Mitsubishi...). Por supuesto, contamos con todos los circuitos y las localizaciones oficiales en las que se celebran las competiciones puntuables del campeonato, como Córcega, Suecia, Kenia, España, etc. Vamos, que no falta de nada.

LA CLAVE: EL CONTROL

Puestos a jugar, nos encontramos con un control suave y bastante simple, muy asequible. Es verdad que a los coches les falta algo de peso y que giran con suma facilidad, de hecho su comportamiento no siempre es del todo real, pero estas pequeñas "licencias" se han tomado para suavizar la jugabilidad, ya que a la hora de conducir nos permite hacer continuos derrapes y contravolantes sin ninguna dificultad. El objetivo es que cualquier jugador pueda sentirse un gran piloto desde el primer momento.

Aunque si hay algo que nos ha dejado boquiabiertos son los gráficos. Aprovechando que el sistema de competición sólo coloca a un coche en carrera, los programadores han podido dotar a los vehículos de un diseño fantástico, el más detallado que se haya visto nunca en un juego de rallies. Se pueden distinguir las caras de los pilotos, abolladuras, polvo, nieve en la carrocería... todo. Y no menos buenos son los escenarios, que han sido diseñados con una cantidad espectacular de detalles, a los que hay que sumar el realismo de los recorridos -con continuas bajadas y subidas- y los espectaculares cambios climáticos.

En resumen, que aunque los más exigentes quizá encuentren un poco "light" el control, en términos generales este juego tiene calidad de sobra como para encandilar a cualquier aficionado a los rallies.

Roberto Ajenjo



Existen una decena de coches y más de 12 circuitos para jugar, aunque la mayoría habrá que descubrirlos a base de ganar.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **SCEE**
- Precio: **9.990 ptas. (60,04€)**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

Kilómetros de asfalto, barro y nieve





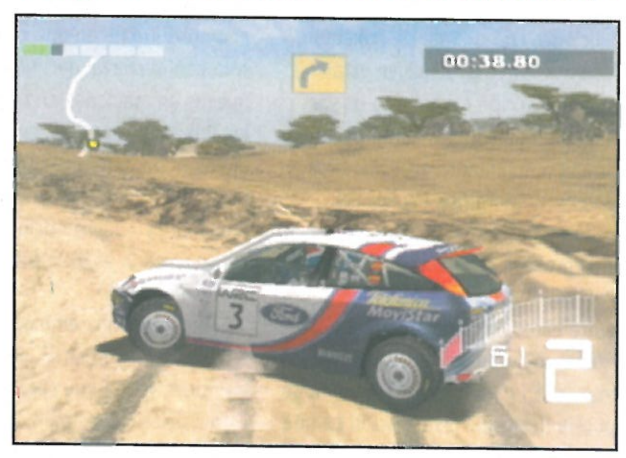
Menudo despliegue ha hecho Sony con el diseño de los escenarios, que han sido reproducidos mediante imágenes de satélite. Seguro que hasta Carlos Sainz podría reconocer el sitio exacto donde se quedó tirado...



Los escenarios y los coches son muy bonitos, sí, pero no os quedéis mirándolos demasiado, porque cualquier bache en la carretera os puede hacer saltar por los aires...

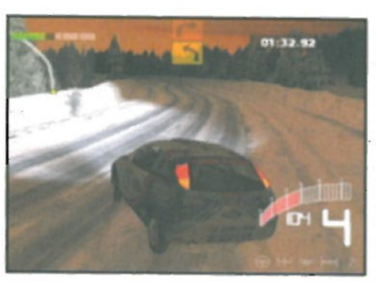


Un EXCEPCIONAL apartado técnico y un control muy ASEQUIBLE son los rasgos más notables de este simulador.



Aunque los frenos sirven de ayuda, no vais a necesitar usarlos a tope para provocar los derrapes que os permitan tomar las curvas.

Efectos a tutiplén



Los efectos en tiempo real merecen mención aparte, tanto por su calidad como por su cantidad: los faros son hiper-realistas, el sol deslumbra, salta polvo, nieve, chispas... ¡es la caña!



Los modelos de los vehículos incluidos se corresponden a los que participan en el Campeonato de este año. ¡Anda, un "Jundai"!





Alternativas:

El reciente «Paris Dakar» de Acclaim ofrece un concepto de los rallies un poco diferente, por debajo en el plano técnico, y que quizá no convencerá a los más puristas del género.

Gráficos: 90

Los escenarios son impresionantes, y lo mismo se puede decir del diseño de los vehículos y los efectos en tiempo real. Es una pena que en el modo para 2 jugadores pierda bastante calidad.

Sonido: 88

Lo mejor son los comentarios doblados al castellano, y también los efectos, que son muy parecidos a los reales, aunque como no están acompañados de música algunos pueden hacerse un pelín molestos (ese "zumbido" del motor...).

Jugabilidad: 87

El control resulta muy adecuado para hacer virguerías con los derrapes y contravolantes con gran facilidad, aunque le falta algo de "peso" a los coches para que la simulación fuera más realista. Sin duda un juego pensado para gustar al mayor número de usuarios.

Diversión: 88

Los vehículos y circuitos ocultos aseguran una larga esperanza de vida al ya de por sí apasionante campeonato. Es una pena que el modo para 2 jugadores no acompañe demasiado.

Opinión:

Sony ha completado un gran juego de rallies, fantástico a nivel técnico y además muy jugable, aunque si te gusta la una simulación más dura y realista -tipo «Gran Turismo 3»- quizá te parezca demasiado simple. Aún así, su control, claramente exento de complicaciones, no está en absoluto reñido con una competición seria, que hará que cualquier aficionado a los rallies alucine con él.

Valoración 88

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **7.490 ptas. (45,02€)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

¿Dónde están las novedades?

¿Qué tal llevas las Ediciones Oro y Plata? ¿Te falta alguna especie rara por capturar? Pues nada, para ayudarte a hacerte con todos, ya tenemos aquí la sexta y flamante Edición de Pokémon. Un juego al que, por cierto, en su versión europea Nintendo se ha visto obligada a recortar su novedad más relevante.





Ahora podemos elegir si queremos jugar con una chica, aunque este asunto no afecta mucho al juego.

Vamos a ser claros desde el principio: si ya tenéis las Ediciones Oro o Plata de Pokémon, las novedades que incluye esta nueva «Edición Cristal» no os van a resultar suficientes como para justificar su compra ante vuestros padres. Y ahora nos explicamos.

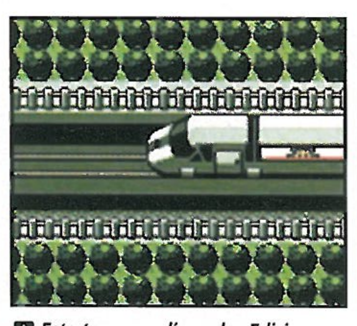
El sistema de juego es el de siempre: coleccionamos a 251 Pokémon, para que se enfrenten entre ellos, y nosotros lleguemos a ser los mejores entrenadores del mundo. Es más, a grandes rasgos, se podría decir que esta Edición es una especie de actualización con unos pequeños retoques. De hecho, las novedades se reducen a que ahora podemos jugar con una chica (y no sólo con el chaval de siempre), nuevas animaciones en batalla de los Pokémon, cambios en los diálogos por teléfono con los personajes y en la posición de los Pokémon, y nuevas opciones para conseguir a la especie más difícil, el famoso Celebi.

Como veis, son cambios que en sí afectan muy poco al juego. Pero, entonces, ¿para qué saca Nintendo esta Edición? Pues bien, es que en Japón, como nos sacan años luz en el tema de la tecnología, esta Edición permite conectarse a través del teléfono móvil a unos servidores en Nintendo. Gracias a esto, es posible intercambiar las especies con gente del todo país. Mola, ¿eh? Pero claro, aquí hoy por hoy es imposible que llegue nada de eso.

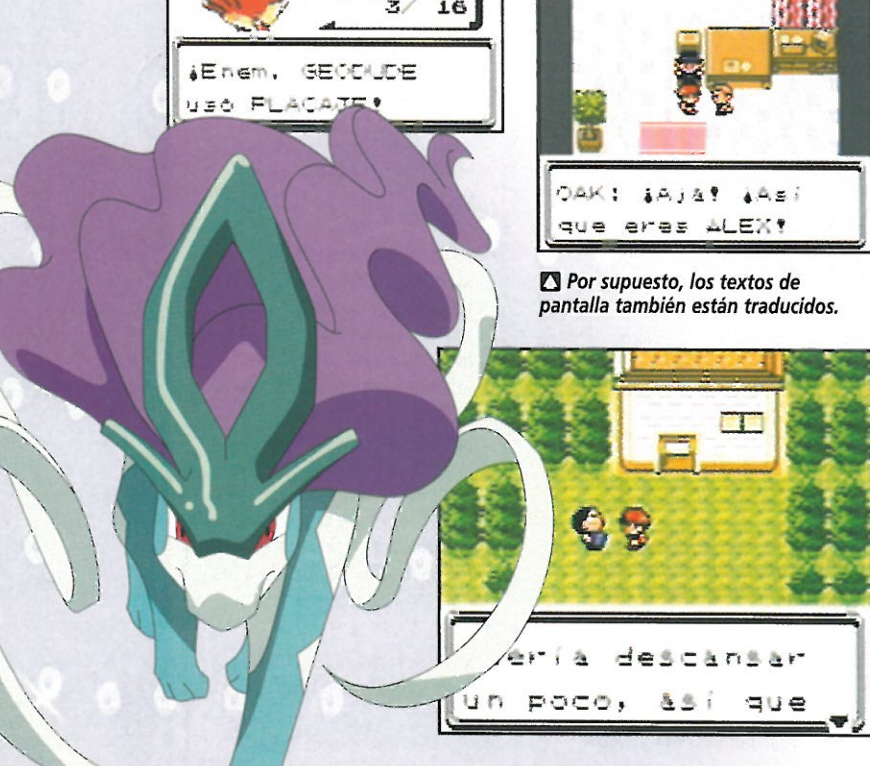
Así que, si nunca has jugado a «Pokémon» y a estas alturas aún te llama la atención, o si eres de los pocos que continúa en la "primera generación" del juego (los Rojo, Azul y Amarillo), entonces ve a comprarte ésta, porque es la más completa, la más jugable, y por supuesto, la última. En fin, a ver si sale ya alguna en GBA...



Por supuesto, los textos de pantalla también están traducidos.



Este tren ya salía en las Ediciones Oro y Plata, ¿lo recordáis?





Justo antes de comenzar la batalla, los Pokémon harán unos movimientos de calentamiento nuevos.



Gráficos: 90
Sonido: 71
Jugabilidad: 93
Diversión: 82

Opinión:

Los que conocéis «Pokémon» ya sabéis lo que podéis esperar de este juego: mucha adicción y horas de juego en cantidades industriales, con las mejoras que ya vimos en los Oro y Plata. El problema es que, sin la opción de conectar el móvil, el juego apenas tiene novedades, por lo que su compra es cuestionable.



Valoración 85



CONÉCTATE A TU PORTAL DE JUEGOS
EL WEB CON MÁS INFORMACIÓN DE LA RED PARA TODAS LAS PLATAFORMAS
conectajuegos.com
Aldeas Infantiles SOS
Nuevo proyecto de Blizzard
COMMANDOS 2
¡¡PARTICIPA!!
Project Gotham tiene Web
Trailer de Soul Reaver 2
SUSCRÍBETE YA
Más de 8.000 trucos, 1.000 críticas de las últimas novedades en juegos.
Más de 400 descargas demos, actualizaciones, drivers, todo sobre JUEGOS ONLINE y mucho más en...
http://www.conectajuegos.com
NOTICIAS
REPORTAJES
TRUCOS GUÍAS...
CRÍTICAS
conéctate a la MEJOR COMUNIDAD DE JUEGOS y gana ESTUPENDOS PREMIOS
EL PORTAL DE
HOBBY PRESS

Ya teníamos ganas de que el agente secreto más famoso de todos los tiempos se decidiera a hacer por fin acto de presencia en la 128 bits de Sony, ¿verdad? Pues bien, este mes ha decidido marcarse una aventura nueva de principio a fin, y los resultados han sido tan brillantes... que se nos ha hecho demasiado corto.

Mezclado, no agitado



La idea de escribir una historia independiente de cualquier película para esta nueva aventura de 007 ha sido un gran acierto por parte de Electronic Arts, ya que les ha permitido adaptar el desarrollo del argumento al tipo de secuencias de acción que querían crear.

Y la verdad es que el resultado de esta labor no desmerece de ningún modo la licencia. La historia permanece fiel a la esencia del personaje y logra desarrollar una intriga que, sin alcanzar la maestría de «Metal Gear», está más elaborada que muchas de las películas de la serie. Y lo mejor es que, además, esta iniciativa también ha permitido algo más: mezclar varios tipos de juego en uno.

La mayoría de las misiones siguen el esquema de los shoot'em up subjetivos, metiéndonos de forma directa en la piel de Bond. En dichas misiones podemos lanzarnos de cabeza contra los enemigos, pero también hay momentos en los que toca pasar desapercibidos e impedir que nos descubran. Es más, el juego premia esta segunda conducta con secretos y puntos extra. Además, resulta que nuestro personaje no sólo cuenta con armas convencionales, sino que dispone de los típicos artilugios fabricados por "Q", imprescindibles para determinadas funciones.

SORPRENDENTE VARIEDAD

Por otro lado, otros niveles siguen la mecánica de los juegos de conducción por misiones, en las que nos pondremos al volante de uno de los clásicos Aston Martin o BMW, equipados con una sana cantidad de artillería de distinto calibre, así como algún que otro "periférico" especial para llevar a cabo los objetivos encomendados.

Y ya por último, hay otras fases en las que nos vemos transportados en un vehículo mientras nos limitamos a liquidar a los enemigos. Estas son similares a las del principio, sólo que el camino está predefinido y nuestra única preocupación se reduce a disparar (como un juego de pistola, pero sin pistola).

Lo más interesante de esta mezcla es que tanto unas misiones como las otras están muy bien realizadas, y los distintos motores gráficos realizan su labor con atractivos resultados en los escenarios, personajes, vehículos, etc., además de los efectos especiales que cabe esperar de una historia llena de acción. El único punto oscuro de «Agent Under Fire» es que consta únicamente de 13 misiones, que se hacen más bien cortas y no muy difíciles, por lo que no tardaréis mucho en acabároslo, tras lo cual sólo quedará la posibilidad de descubrir todos los secretos, mejorar las puntuaciones de cada nivel o competir con otros amigos.

David de la Escalera



¡Menudo jaleo se monta cuando nuestros enemigos realizan un asalto a gran escala a esta embajada! Menos mal que James anda por aquí cerca.



007 cuenta con los típicos artilugios que le suministra "Q".

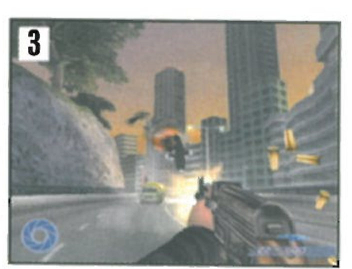


Tipo: **Acción**
Compañía: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **10.490 ptas. (63,05€)**
Jugadores: **De 1 a 4** **(+16 años)**
Idioma: **Castellano**

Un agente muy polifacético







A lo largo del juego encontraremos tres tipos de misiones básicas. Las de shoot'em up subjetivo (1), las de conducción (2), y otras en las que vamos disparando en un vehículo, mientras un compañero conduce (3).



Mientras otro conduce, nosotros sacamos la cabeza para tomar el aire... y disparar.

Si no fuera por su escasa DURACIÓN, este juego sería uno de los mejores juegos de ACCIÓN de PlayStation 2.

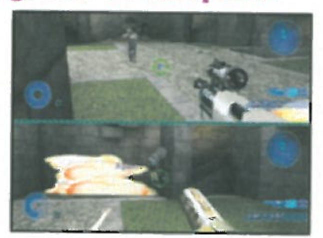


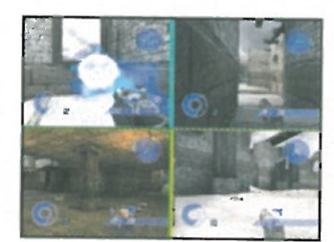
Si apuntamos bien podemos matar varios pájaros de un tiro... nunca mejor dicho.



Esta potente ametralladora nos permite librarnos del helicóptero, pero mientras la usamos no nos podremos mover, sino sólo apuntar.

Jugando en compañía





Debido a la escasa duración del modo principal, la opción multijugador se convierte en un interesante aliciente del juego. Aunque no ofrece demasiadas posibilidades, tan sólo el clásico Deatmatch (todos contra todos), se puede elegir entre 10 personajes de los que aparecen en la historia y no pierde ni un ápice de calidad gráfica. Resulta divertido.



Alternativas: *En cuanto a las misiones tipo shoot'em up, «Red Faction» es un sólida alternativa, pero si preferís la parte de conducción, «Spy Hunter» es una opción bastante interesante.*

Gráficos: 88

Escenarios, modelos, animaciones, vehículos, reflejos, transparencias, explosiones... todos están muy bien realizados.

Sonido: 91

No se puede negar que la banda sonora de James Bond es de lo mejorcito que hay, además el doblaje es excelente y los efectos de sonido no se quedan mancos.

Jugabilidad: 88

Cada misión exige un sistema de control distinto, por lo que no ha habido más remedio que usar varias configuraciones. En cualquier caso, en todas se puede jugar a las mil maravillas.

Diversión: 80

El ritmo no decae entre misiones. Ya sea a pie o a bordo de algún vehículo, todas están muy bien realizadas y ocultan cada una unos cuantos secretos. El problema es que se hace un poco corto, aunque cuenta con modo multijugador.

Opinión:

Mientras dura, «Agent Under Fire» proporciona diversión a raudales. De hecho, ningún buen aficionado a la acción se debería quedar sin probar esta aventura de James Bond. Se puede decir que Electronic Arts ha acertado plenamente al crear una historia desde cero, que no adapte ninguna película concreta. Pero, por desgracia, las palabras clave son "mientras dura" y es que las 13 misiones acaban por resultar algo cortas y fáciles. Aunque siempre quedan las modalidades multijugador, el hecho es que nos deja con ganas de más.

Valoración 83

- Tipo: **Shoot 'em up**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1** **(+ 13 años)**
- Idioma: **Castellano**

¡A ver, el bicho verde, tus papeles!



Los agentes J y K han organizado un cursillo para que nos vayamos acostumbrando a la rutina de un día cualquiera de trabajo. Hoy toca eliminar extraterrestres con nuestro rayo "superultramegapotente". ¿Te apuntas?



Estos alienígenas son bastante limpios, explotan sin dejar rastro.



Los niveles son largos y están bien realizados técnicamente.

Cualquiera que haya visto la película que protagonizaba Will Smith, se imaginará cuál es el objetivo principal del juego: limpiar de alienígenas indeseables el universo. La novedad llega por el hecho de que Infogrames nos presenta en juego como un shooter en primera persona, tipo «Quake», aunque sin llegar a la profundidad y el nivel de acción de los mejores representantes del género.

La excusa para que empiece el jaleo es sencilla: una nave de transporte de prisioneros alienígenas se ha estrellado en nuestro planeta, y hay que evitar que se produzca el caos. Es entonces cuando los Hombres de negro se embarcan en una serie de misiones con el fin de eliminar a todo bicho que no se atenga a las normas. Antes de empezar cada misión, el alto mando nos explica detalladamente cuáles serán los objetivos a cumplir (a lo que ayuda el doblaje al castellano), que casi siempre consiste en encontrar un objeto y volarle las cabezas a unos cuantos bichos interplanetarios. Además, en la mayoría de ocasiones contamos con un mapa completo de la zona, que garantiza que hasta el más despistado pueda llegar al final de cada nivel sin problemas.

Y esa es la gran pega de este juego. Sus creadores han tratado de hacerlo todo tan accesible, eliminando incluso movimientos habituales como el salto, o la posibilidad de caerse desde cualquier altura, que han acabado matando la mayor parte de la gracia, dejándolo reducido a la mínima expresión: avanzar por escenarios bastante lineales eliminando a cuanto alienígena se cruce en nuestro camino. Da igual que se incluya el arsenal habitual de los MIB, o que se nos pasee por lugares más o menos variados como parques de atracciones, naves extraterrestres o el metro de Nueva York. Los desarrolladores han confundido la sencillez con la simpleza, y «MIB Crashdown» se acaba reduciendo a un monótono ejercicio de avance y disparo cuyo único aliciente consiste en vernos en la piel de los agentes K y J.



Aunque sólo controlaremos a J y K, el resto de los personajes habituales de la serie también aparecen durante la aventura.





Seguro que ésta no es la clase de cosas que esperabais encontraros en una feria, pero es que el trabajo de los Men In Black no es normal.



Gráficos:	70
Sonido:	75
Jugabilidad:	65
Diversión:	57

Opinión:

Está claro que Infogrames ha querido dirigirse a un público joven a través de un género de acción pura y dura como el de los shooters en primera persona. El resultado, por tanto, no es apto para expertos, sino más bien para incondicionales de la serie que pretendan pasar un rato sin grandes complicaciones.

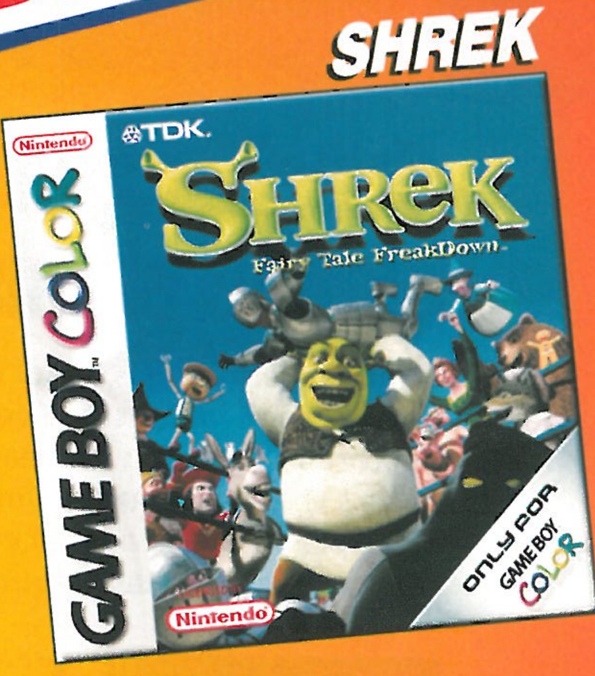
Valoración 59

TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

Ahora todo lo último en juegos para consolas viene con TDK ¡ Disfrútalo!

SHREK



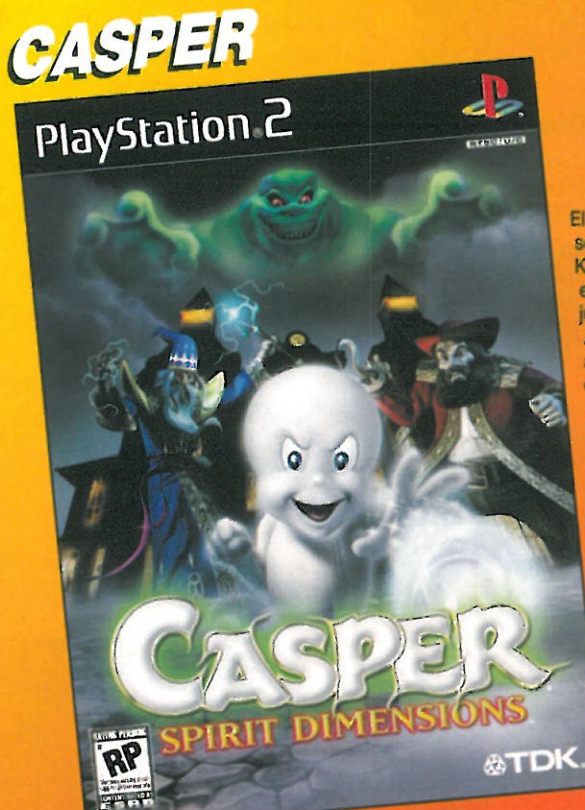
Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

LA DINOCABALGADA



Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

CASPER



El fantasma más famoso del mundo se enfrenta cara a cara con el malvado Kibosh y sus secuaces para defender el mundo de los espíritus en este juego de aventuras de altos vuelos. A través de puertas, Casper se lanza a extraños y apasionantes mundos, cada uno de ellos plagado de fantasmales secuaces comandados por poderosos jefes. Castillos medievales, extraños parques de atracciones, viejas fábricas y un barco pirata encantado forman el escenario para esta aventura sobrenatural.

LADY SIA



Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas. En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR

PlayStation · PlayStation 2

TDK®



Crash sigue siendo el mismo



¿Plataformas, carreras, shoot'em up... todo en uno? ¿no os suena de algo? Si pensabais que, tras ser abandonado por los chicos de Naughty Dog, este marsupial ya no iba a ser el mismo, estabais completamente equivocados.



La batalla se trasladará al espacio exterior, donde habrá que demostrar nuestras dotes de piloto galáctico.



Crash cuenta con un montón de habilidades que le permitirán llegar a lugares muy complicados.

Si en los últimos tiempos ha habido una saga de plataformas innovadora, ha sido sin duda «Crash Bandicoot», por su capacidad de mezclar este género con muchos otros, consiguiendo una variedad poco habitual en un videojuego, y al mismo tiempo explotar con gran sentido del humor el carisma del protagonista. Pues bien, parece que el nuevo equipo de programación -Traveller's Tales- no se ha apartado un ápice de las consignas del anterior -Naughty Dog-, y ha seguido fielmente la línea de las tres primeras entregas. El resultado es un Crash que ha adaptado técnicamente a los 128 bits, pero que a la hora de jugar es un calco de las anteriores aventuras, ya que el desarrollo es el mismo de siempre. Una vez más su archienemigo Cortex intentará conquistar el mundo y, claro, nuestro querido marsupial tiene que arreglar el entuerto. Para ello deberemos llevar a Crash a lo largo de las más de 30 fases de que consta el juego, superando todos los inconvenientes imaginables. ¿Y cuál será nuestro cometido? Pues, como sabréis los que hayáis degustado las anteriores entregas, recopilar una serie de cristales a lo largo de los niveles y, al mismo tiempo, hacer trizas un buen número de cajas para conseguir vidas extra o invulnerabilidad.

EL MISMO CRASH DE SIEMPRE

De este modo, tendremos que superar todo tipo de niveles, unos a pie y otros manejando vehículos. En los primeros nos encontramos con plataformas "tradicionales", o sea, que primará nuestra destreza en los saltos, mientras que en los segundos -shoot'em up, carreras...- se ponen a prueba otras habilidades, como la puntería o la pericia en la conducción. En estas últimas, el catálogo de vehículos abarca monopatines, jeeps e incluso naves espaciales, entre otros.

Los que ya conozcáis esta saga estaréis pensando: "Pero si todo esto ya lo he visto antes...". Y ése es el problema de este nuevo Crash, que se parece mucho a los anteriores. Es de agradecer que los nuevos programadores conserven las virtudes que han llevado al éxito a esta saga, pero el caso es que, tratándose de la primera entrega para PS2, esperábamos algo más que las previsibles mejoras gráficas. Con todo, es un gran plataformas.

Gabriel Pichot



Volcanes, terremotos, inundaciones... Cortex no reparará en gastos a la hora de provocar líos para meter en aprietos a Crash y compañía.



Coco, la hermana de Crash, vuelve a participar activamente en el juego..



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Universal**
- Distribuidora: **Vivendi / Univer.**
- Precio: **9.995 ptas. (60,10€)**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**



Elemental querido Crash





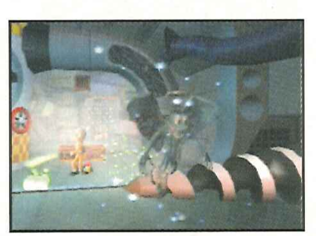
Los elementos naturales serán el principal obstáculo del juego, dando lugar a todo tipo de situaciones dependiendo del mundo en el que estemos. Lo mismo estaremos helándonos de frío que como plato para una barbacoa.

La MEZCLA de géneros y el HUMOR siguen siendo las claves de la cuarta entrega de esta GRAN saga de plataformas.



Para morirse de risa



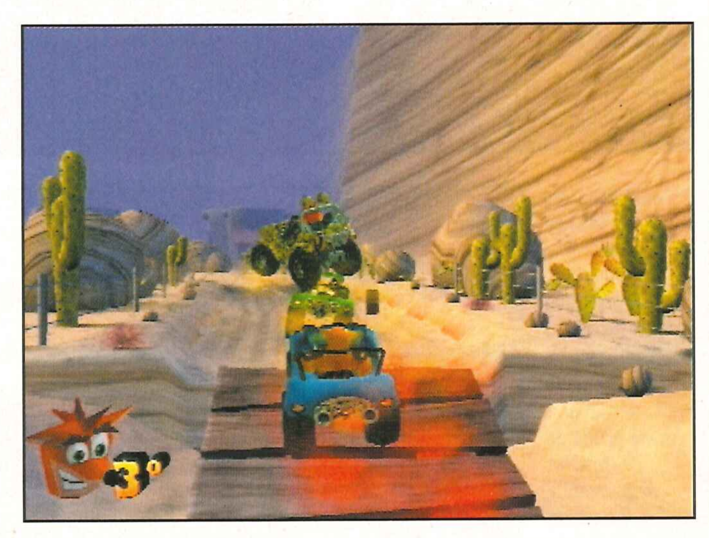




En esta nueva aventura, el bueno de Crash no perderá ni un ápice de su extraordinario sentido del humor, incluso cuando le toque perder una vida. Aunque, la verdad, morir convertido en cubito de hielo es una puñeta...



Dentro de estas clásicas cajas encontraremos muchos "regalitos", como invulnerabilidad, o manzanas que, al acumularlas, nos darán vidas extra.



¿Recordáis la moto de la tercera parte, de PS? Ahora también tendremos que disputar alguna que otra "carrerita", pero a bordo de un flamante jeep.

Alternativas:

Precisamente de la mano de los creadores de «Crash Bandicoot» aparece este mes «Jak & Daxter» una auténtica maravilla que sí va más allá en el concepto de las plataformas. «Rayman Revolution» es otra buena opción.

Gráficos: 77

La estética del juego sigue siendo la de siempre, aunque el salto a PS2 le aporta unas animaciones muy suaves y un buen puñado de efectos visuales: luces, reflejos... Sabor clásico con tintes modernos.

Sonido: 70

El doblaje de las voces no es de lo mejor que hemos visto, pero es de agradecer. Por su parte, algunas melodías –con ligeros retoques– se repiten de entregas anteriores. Correcto, pero mejorable.

Jugabilidad: 90

El control es ajustadísimo y muy asequible, tanto a la hora de saltar como pilotando vehículos en las fases aéreas, o de buceando en las submarinas. Una verdadera delicia.

Diversión: 81

Como sucedía con los anteriores juegos, «Crash» vuelve a rebelarse como un juego muy entretenido, variado y que garantiza muchas horas de juego. Ahora bien, ya no sorprende tanto como antes.

Opinión:

Esta claro que los "padres adoptivos" de Crash no se han complicado la vida a la hora de trasladar la saga a PS2. Básicamente se trata de un remake de «Crash Bandicoot 3» pero con las pertinentes mejoras gráficas que permite la nueva consola de Sony. Eso no quita para que de nuevo estemos ante un plataformas de primer nivel, entretenido, variado y con personalidad, pero desde luego se hecha en falta una mayor creatividad. Aún así, si os hacéis con él lo pasaréis en grande.

Valoración 80

- Tipo: **Disparo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **9.990 ptas. (60,03€)**
- Jugadores: **1 ó 2** (+18 años)
- Idioma: **Inglés**

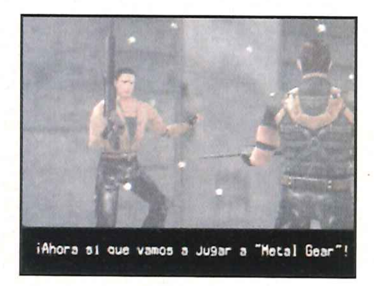
Tiro de precisión... sin pistola

Por segunda vez, Konami se empeña en convencernos de que la herramienta de un francotirador de élite, cuando se trata de abatir peligrosos terroristas internacionales, no es un rifle de precisión sino el mando de control de nuestra PS2. Sin embargo, nos tememos que una pedrada sería más efectiva.





Estos mercenarios deberían aprender a prestar un poco más de atención si no quieren acabar mal.



Veremos algunos guiños a otros títulos de Konami,como «Metal Gear»

El principal atractivo de «Silent Scope» no son unos gráficos brillantes, ni una historia emocionante, ni ninguno de los apartados en que suele uno fijarse al ponerse a jugar normalmente. Reside, por el contrario, en lo que los americanos llaman "gimmick", un periférico que llama poderosamente la atención. El protagonista, en lugar de usar el arsenal habitual de los juegos de pistola, esgrime un rifle de francotirador y la gracia consiste en disparar a objetivos lejanos a los que difícilmente acertaría de no ser por la mira telescópica del arma. La recreativa original cuenta con un rifle "casi" de verdad, con mira incluida, y por eso resulta tan emocionante echar unas monedas y ponerse a los mandos.

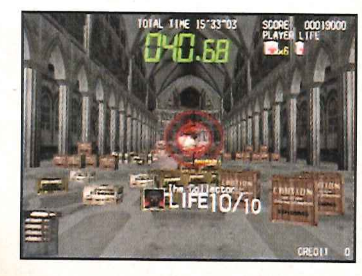
Comprendemos perfectamente que Konami no se ponga a desarrollar una versión casera de ese periférico: el precio lo haría absolutamente prohibitivo. Pero cualquiera que haya tenido que sufrir la desgracia de probar un juego de pistola ayudándose únicamente del pad, sabe que la experiencia es infinitamente inferior. Los gráficos son idénticos a los de la recreativa, aunque no pasan de correctos, y el único sonido que está bien hecho es el silbido de las balas cuando disparamos. El argumento, por su parte, sólo contiene la mínima excusa para ponernos delante un montón de enemigos a los que disparar. Total que si no hay fusil, y encima el apartado técnico tampoco destaca, mejor pensáoslo dos veces antes de ir a por él.

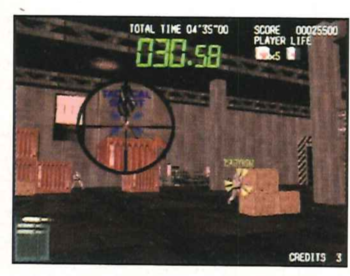


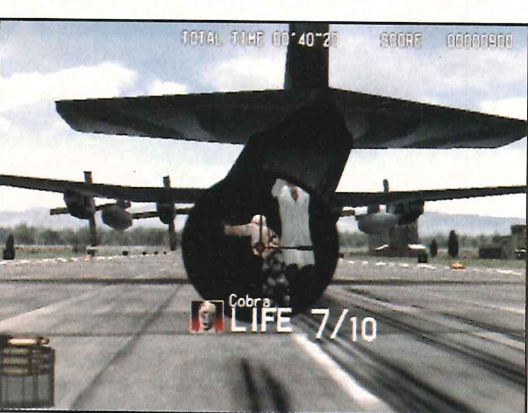
También podemos practicar la puntería en una galería de tiro móvil.



El cable I link permite partidas para dos jugadores con dos PS2.







Nuestras misiones nos llevarán a trabajar a lugares muy diferentes, como un aeropuerto. El caso es no dejar despegar a este grupo de terroristas disparando a los cuatro motores del avión.

Gráficos:	60
Sonido:	55
Jugabilidad:	53
Diversión:	60

Opinión:

Se mire como se mire, este juego está hecho para jugarlo en recreativa, con su rifle de francotirador. Por mucho que Konami se haya esforzado por darle más vida que a la primera parte, sigue siendo insuficiente para compensar la pérdida de su principal accesorio. «Time Crisis 2» es infinitamente superior







¡Siente la fuerza de las 2D!

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

En una época en la que reinan los polígonos y los "renders" más vanguardistas, Capcom continúa apostando por el estilo clásico 2D para arrasar con sus juegos de lucha. Y lo cierto es que viendo sus resultados, no nos queda más remedio que darles la razón.

¡Ya era hora! Se ha hecho de rogar, pero por fin podemos disfrutar del primer juego de lucha bidimensional para PlayStation 2. Y lo mejor de todo es que el estreno no ha podido ser más certero, porque Capcom se acaba de "salir" con uno de los juegos más sobresalientes que se recuerdan hasta la fecha en este campo. Por supuesto, esta afirmación no es gratuita en absoluto, y en las próximas líneas os vamos a explicar las razones que nos llevan a pensar de tal modo.

Para empezar, el plantel de personajes seleccionables es una pasada, 46 nada menos, y además no creáis que son "cuatro peleles", ya que en la nómina se encuentran los luchadores más carismáticos de las sagas más populares de Capcom y SNK. Pero si la cifra de personajes es sorprendente, no lo son menos las opciones que se nos ofrecen para batirnos el cobre. El modo principal nos permite competir en peleas de tres contra tres o individuales, y a éste se le suman dos modalidades de Survival, Práctica o el consabido modo Versus para dos jugadores. Y eso sin contar con opciones tan atractivas como editar el color de los atuendos de los luchadores o presenciar combates previamente salvados en una tarjeta de memoria.

DIVERSIÓN EN ESTADO PURO

Pero si por algo destaca este beat'em up sobre cualquier otro aspecto es por su irresistible jugabilidad, heredada directamente de un clásico como «Street Fighter 2». Cada combate resulta de lo más emocionante, igualado y electrizante, y a ello colabora en gran medida su magnífico control (esencial en este tipo de juegos) que responde de forma inmediata a nuestras órdenes. Gracias a ello, os resultará de lo más sencillo ejecutar hasta los movimientos especiales (echad un vistazo al cuadro) sin demasiadas complicaciones.

Otro "temilla" importante es el del apartado gráfico, que sin duda va a enamorar a los seguidores del estilo "plano". Todos los personajes están dibujados excepcionalmente, y sus animaciones cuentan con un gran número de cuadros para dar vida a sus múltiples movimientos, con mención especial para las féminas (no nos preguntéis por qué, que sois unos cotillas).

Las única pega que se le puede poner al disco es la desaparición del modo online con respecto a la versión nipona (por razones obvias). Por lo demás, sería una error que descartaseis este juego por ser en 2D ¿Qué por qué? Pues porque os perderíais uno de los mejores juegos de lucha que han pasado por cualquier consola.

Sergio Martín



Rugal hace las veces de enemigo y final, y su fiereza es notable. Es duro de pelar como pocos.



Bonita captura, ¿eh? Claro, es que permite apreciar con todo lujo de detalle el... las... los... ¡poderes! de las chicas.

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.990 ptas. (60,07€)**
Jugadores: **1 ó 2** **(13 años)**
Idioma: **Inglés**



Los efectos de luz no paran de aparecer en pantalla tras cada golpe, y el caso es que quedan la mar de resultones.



¡Vaya cara se le ha quedado al pobre de Blanka tras el impacto! Es que un golpe tan espectacular debe doler, sí.



Ahí le tenéis, a nuestro españolito querido, el bueno de... ¿Balrog? Ah, no os preocupéis, que en la versión española seguirá llamándose Vega.

¡Vaya movimientos!





Si conseguís rellenar la barrita de la parte inferior de la pantalla antes de que os vapuleen, podréis efectuar un Super Special Move que hará estragos en vuestro pobre rival.

Estamos ante una muestra de la lucha CLÁSICA en su máximo ESPLENDOR, muy jugable y con decenas de personajes.



Los escenarios están repletitos de elementos animados de todo tipo.



Las presas en pleno vuelo, sobre todo si la "presa" es Cammy, molan todo.



El preciosismo de cada escenario sólo es comparable a la genial animación de los luchadores.

Alternativas:

Mira que nos pesa, pero aún no hay mucho donde elegir en PlayStation 2. «Tekken Tag Tournament», «DOA 2» y «Bloody Roar 3» son los únicos representantes del género, pero claro, todos son en 3D.

Gráficos: 85

Vale, ya sabemos que todo está realizado en 2 dimensiones y eso, pero ¿qué más da si cada combate es una gozada para la vista?. Desde luego, su espectacularidad es incuestionable.

Sonido: 80

Todo un recital de efectos sonoros animan las partidas que da gusto: gritos, golpes, lamentos, risotadas varias... Las melodías pierden algo de protagonismo, aunque también son de buena calidad.

Jugabilidad: 86

El control es totalmente intuitivo -si has jugado al primer «Street Fighter», sabes jugar a éste-, el ritmo de las peleas es acertado y cada "round", trepidante. Pese a ello, puede resultar anticuado a los que estén acostumbrados a los «Tekken» y demás.

Diversión: 88

El abanico de personajes seleccionables (casi medio centenar) es abrumador, como también lo son sus múltiples modalidades de juego. Está claro que no os aburriréis de él de buenas a primeras, desde luego...

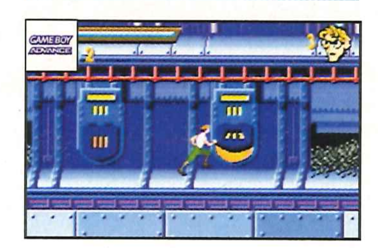
Opinión:

Aunque su estilo de lucha en 2D pueda resultar algo antiguado, y no presente novedades destacables (en el fondo es más de lo mismo), «Capcom vs. SNK 2» se convierte por méritos propios en uno de los mejores juegos de lucha "uno contra uno" disponibles en cualquier consola, sobre todo gracias a su equilibrio entre una enorme jugabilidad y su apabullante catálogo de personajes.

Valoración 87

Otros lanzamientos

Atlantis: The Lost Empire



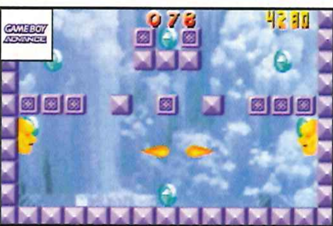
■ THQ ■ PLATAFORMAS
■ 9.990 ptas. (60,04€) ■ TP

De nuevo un plataformas de Disney sencillito (y van...) con 15 niveles en los que Milo afronta misiones como regular la caldera del submarino o rescatar a sus tripulantes. Tu hermano pequeño no le hará ascos.

Puedes revivir las aventuras de la película andando por la calle.

Tang Tang





■ TAKE TWO ■ PUZZLE
■ 9.990 ptas. (60,040€) ■ TP

Este clon de «Monster Rancher» nos propone superar 120 niveles, en los que recogemos monedas, colocando o quitando cajas para alcanzarlas. No esconde nada más y no te acaba de "picar". Sin "madera" de buen puzzle.

Un montón de niveles no es igual a un montón de diversión.



Castlevania Chronicles



■ KONAMI ■ PLATAFORMAS / AVENTURAS
■ 6.990 PTAS. (42,01€) ■ TP

No es un «Castlevania» nuevo, sino la conversión directa del que apareció hace años para un ordenador japonés llamado X68000. Sus programadores han preferido trasladarlo "tal cual" en vez de adaptar su aspecto técnico a los tiempos que corren. Así, nos encontramos con una mecánica de juego del tipo avanzar, dar latigazos y seguir avanzando, pero con unos gráficos obsoletos. Dedicado sólo a los nostálgicos y coleccionistas. ¿Eres uno de ellos?

Si no viviste la época dorada de los 80 y te apetece conocerla, lo mismo le encuentras el gusto a este «Castlevania». Si no, búscate cualquier otro juego.



Manager de Liga 2002



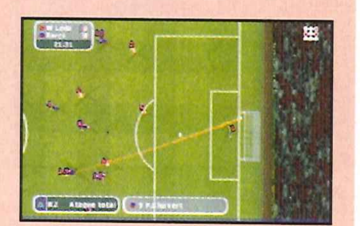
■ Codemasters ■ MANAGER DE FÚTBOL
■ 6.990 PTAS. (42,01€) ■ TP

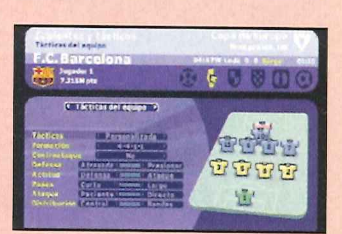
Una nueva temporada, unos cuantos fichajes multimillonarios (Zidane incluido) y... ¡zas! una actualización del "manager" del año pasado. Lo malo es que tantos tiempos de carga se lo cargan (valga el chiste malo). Bueno, ahora en serio, volvemos a tener una buena opción de disfrutar de todas las labores de un presidente-entrenador de cualquier club de fútbol de nuestro país. Aunque conseguir controlar todos los apartados no es sencillo, el juego acaba enganchando por sus infinitas posibilidades, pues puedes encadenar temporadas sin cesar. Eso sí, una vez en el campo, los jugadores tienen la última palabra, y ellos son los que pierden o ganan los partidos, y el fútbol es así, lo que importa es el equipo, el entrenador cuenta con toda mi confianza...¡joer, si es que ya hablo como Florentino!

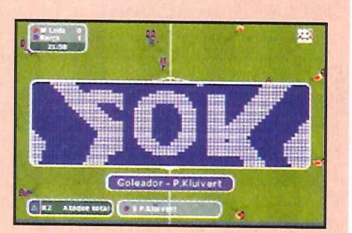
¿No eres tú ese que dice "si yo fuera el presidente de este club se iban a enterar"? Pues hala, cómprate este juego y haz que Zidane no cobre un duro.











Klonoa 2 - Lunatea's Veil





■ NAMCO ■ PLATAFORMAS
■ 9.990 (60,04€) ■ TP

A este gato le han limado las uñas. Muchos esperábamos como agua de mayo esta continuación del gran plataformas aparecido en PS hace 4 años, pero el tiempo ha pasado en balde. «Klonoa 2» retoma el concepto del gato que salta, agarra y dispara enemigos en un entorno gráfico muy colorido, pero con el mismo sistema de camino "pseudo 3D" del primer juego, y a estas alturas... Ninguna novedad para una segunda parte que se ha quedado en promesa.

Cuatro años y una consola como PlayStation 2 daban para algo mucho mejor que este "gato en remojo", que vuelve por los mismos fueros. Decepcionante.



Fort Boyard



■ MICROIDS ■ PLATAFORMAS
■ 4.990 ptas. (29,99€) ■ TP

¿Recoger monedas y llaves en una versión cutre de «Prince of Persia»? No gracias, da igual que esté basado en un "super concurso éxito del verano". Si es por plataformas, hay muchos y mejores en Game Boy Color.

Igual de "bueno" que el concurso de TV, y encima sin Paula Vázquez.

Las Supernenas





■ UBISOFT ■ BEAT'EM UP
■ 4.995 ptas. (30,02€) ■ TP

Nuestras heroínas se han tomado un día libre para hacer... ¡una tarta! Ah, pero no han contado con el malvado Mojo Jojo, quien debe estar tras este, ¿juego de lucha?, de gráficos malos y poca diversión. Otra vez será, chicas...

Las Supernenas deberían ajustarle las cuentas a los programadores.



Otros lanzamientos

Kiriku



WANADOO · PLATAFORMAS
N.D. · TP

He aquí un plataformas soso, basado en la peli "Kiriku y la Hechicera" en el que un chavalín trepa, salta y pega con un palito a las hordas de enemigos que dirige la mala... Sí, tan triste como suena.

Un juego "étnico": es igual de aburrido en todo el Mundo.



Fire Pro Wrestling



BAM · BEAT'EM UP
8.490 ptas. (51,02 €) · +13 años

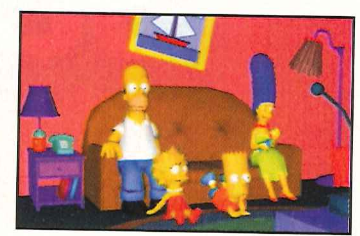
Si algo une a USA con Japón son "cosas" como el gusto por la lucha libre. Una pena que el control sea tan exigente: ¡si hasta nos penaliza por hacerlo mal! Al menos las animaciones no están mal del todo.

Un juego duro para un género poco popular en Europa.



Simpsons Road Rage





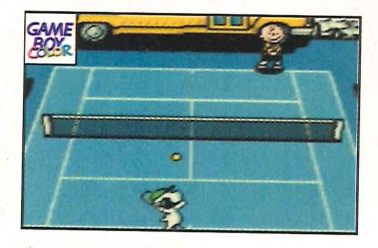
ELECTRONIC ARTS · CONDUCCIÓN
10.490 ptas. (63,04 €) · TP

El malvado Burns se ha hecho con la compañía de transportes, así que Homer y compañía deciden sacarse unas pelillas como taxistas El resultado es un clon "gris" de «Crazy Taxi» que incluye varios modos de juego, montones de secretos y vehículos y unos gráficos basados en "cell-shading" (como «Jet Set Radio»). Alcanza el aprobado "pelado", gracias sobre todo a los guiños y el detalle con el que se ha reflejado el mundo de los Simpsons.

Se salva por el encanto de sus personajes, pero ni siquiera ellos impiden que el aburrimiento campe por las calles de Springfield.



Snoopy Tennis



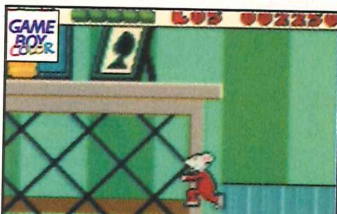
INFOGRAMES · DEPORTIVO
5.490 ptas. (32,99 €) · TP

Carlitos y compañía cogen sus raquetas y echan unos "sets", pero como no dejan de ser unos chavalines, prefieren no complicarse y siguen unas reglas sencillas que hacen que el juego sea muy asequible. Además de ofrecer varios modos de juego como Campeonato, Power Mode, Puntos Carrera... Snoopy y sus amigos son reconocibles, las animaciones no están mal y los escenarios, aunque escasos, son vistosos. Eso sí, no puede ni soñar con emular a «Mario Tennis».

Un perfecto cartucho de iniciación para los jugones más pequeñajos, al que tampoco nos costará mucho echar unas partiditas.



Stuart Little



ACTIVISION · PLATAFORMAS
5.990 ptas. (36,00 €) · TP

El empalagoso Stuart llega a GBC con un juego tan ñoño como su película, aunque menos divertido. Este roedor afrontará "retos" como hacer su colada o recoger bolsas de oro en el oeste. Genial ¿no? No, claro.

Otro plataformas insulso para Game Boy Color. ¡Basta yaaaa!



World Championship Snooker



CODEMASTERS · DEPORTIVO
9.490 ptas. (57,03 €) · TP

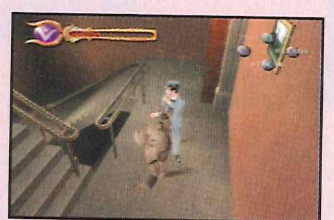
Te enfrentas a 27 campeones del mundo y unos gráficos correctos para tanta "emoción". Entonces Solid Snake entra por la ventana disparando y... vaya, el aburrimiento ha hecho volar mi imaginación.

Lo de meter "bolitas" no va mucho con las consolas.



El regreso de la Momia









VIVENDI UNIVERSAL · AVENTURA
9.490 PTAS. (57'04 €) · +13 años

Los chicos de Blitz Games nos acercan la esperada adaptación a PS2 de la famosa «El Regreso de la Momia». Lamentablemente, tenemos que deciros que el resultado ha sido de todo menos bueno, debido a una serie de fallos importantes. El juego nos permite elegir entre dos personajes: Rick O'Connell e Imhotep, los cuales siguen caminos totalmente diferentes, pudiendo hacer "el bien" o "el mal" dependiendo de nuestra elección. Sin embargo, lo cierto es que da igual jugar con cualquiera de los dos, porque el entretenimiento va a ser casi idéntico: nulo. ¿Por qué? Pues por la sencilla razón de que lo único que debemos hacer es avanzar, golpear, y volver a avanzar constantemente, hecho que afecta directamente a su jugabilidad y a nuestra cabeza (nos empieza a doler al poco rato).

«El Regreso de la Momia» es un claro ejemplo de cómo desperdiciar una buena licencia: gráficos muy básicos y falta de ideas en general.

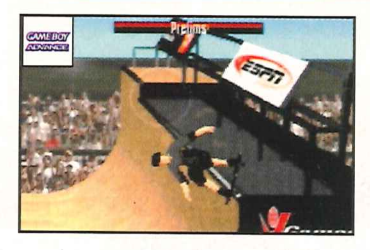




INCREÍBLE, LA HABITACIÓN DEL REY ESCORPIÓN.

Otros lanzamientos

X Games Skateboarding




■ KONAMI ■ DEPORTIVO
■ 5.990 ptas. (36,00€) ■ TP

¿Skaters poligonales y enormes? ¿Y más grandes que los de «Tony Hawk»? Oye, esto tiene buena pinta... ¡argh, no, son de nuevo los de X-Games! ¡Vade Retro! Deben pensar que el tamaño si que importa, porque los skaters son tan "tochos" que limitan la longitud de los escenarios (y la jugabilidad), y los dividen en varias secciones con unos "saltos" entre ellas bastante rayantes. Os sorprenderá el apartado técnico los 3 primeros segundos, ni más ni menos.

El bueno de Tony Hawk sigue en su podio sin que imitaciones baratas como ésta le quiten el sueño. Una vez más, se demuestra que el tamaño "casi" no importa.



Hot Wheels Extreme Racing




■ THQ ■ VELOCIDAD
■ 5.490 ptas. (32,99€) ■ TP

Nadie mejor que los coches de juguete de tu hermano pequeño para protagonizar el enésimo juego de carreras locas que llega a PlayStation, eso sí, con el indudable atractivo de poder transformar nuestro vehículo en lancha o avión en determinados momentos de la carrera y, cómo no, de "apañar" los adelantamientos con unos cuantos misiles. Si jugáis con un amigo la cosa tiene bastante gracia, aunque, ni de lejos se acerca al juego de Crash Bandicoot.

Ojalá nuestros coches de juguete se transformaran y dispararan como estos, porque la cosa resulta bastante entretenida. Aún mejor con un amigo.



X Men: Reign of Apocalypse




■ ACTIVISION ■ BEAT'EM UP
■ 8.990 ptas. (54,03 €) ■ +13 años

Los mutantes más perseguidos se enfrentan a Apocalipsis en la nueva portátil de Nintendo, con un estilo idéntico al de «Final Fight». Contamos con 11 niveles, modo Cooperativo y Versus para 2 jugadores, por lo que es divertido... pero señores, hablamos de la Patrulla X, unos individuos (en este caso Cíclope, Lobezno, Pícara y Tormenta) con habilidades y poderes muy distintos, pero que aquí se quedan en pura anécdota. Eso sí, las animaciones son buenas.

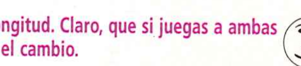
Es entretenido, pero se podía haber sacado más "jugo" al uso de los superpoderes. Aunque la "chulería" de Cíclope al andar es digna de verse...

Eighteen Wheeler



■ SEGA/ACCLAIM ■ CONDUCCIÓN
■ 9.490 ptas. (57,03 €) ■ TP

¡Broom, broom! ¡Mi sueño se ha hecho realidad: emular a Manolón Conductor de Camión! Por fin manejo "bestias" de 18 ruedas, con las que atravesar grandes autopistas, transportar mercancías, competir con mis amigotes, probar mi pericia para aparcar, ¡y hasta destruir coches! Y con semejante despliegue visual, esto si que es una gozada, esto si que.... ¿cómo? ¿YA HE TERMINADO? Pero bueno, ¡si no ha pasado ni media hora! Me han cortado las alas...



Igualito que en Dreamcast, sobre todo en la longitud. Claro, que si juegas a ambas versiones te durará el doble, aunque no notes el cambio.

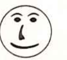
Moto GP



■ NAMCO ■ DEPORTIVO
■ 8.490 ptas. (51,02€) ■ TP

Namco está predestinada a alcanzar resultados discretos con esta saga. No se trata de que «Moto GP» para GBA sea un mal título, pero es bastante regular a nivel técnico y jugable. Le salvan las escuderías reales.

No es un juego horrible, pero no destaca del montón.



DNA



■ VIRGIN ■ AVENTURA ACCIÓN
■ 9.490 ptas. (57,03€) ■ +13 años

A mí no me engañan, esto no es más que un calco de «Silent Bomber», camuflado bajo un aspecto de dibujo animado. Si le ves alguna gracia a sembrar el suelo de minas explosivas, y salir corriendo, quizá te divierta.

Un desarrollo convencional, y aburrido como pocos.



One Piece Mansion




■ CAPCOM ■ PUZZLE
■ N.D. ■ TP

Donde menos se espera salta la liebre. Quién iba a decirnos que fuese tan divertido ser el administrador de un edificio habitado por excéntricos inquilinos, a los que debemos cambiar de lugar constantemente a la vez que les sacamos las "pelas" con el alquiler, siempre que les ubiquemos sabiamente para que se lleven bien. Algo así como si en Tetris las fichas fuesen personajes estresados. ¿Raro? Sí, y muy original. Y todo sin alardes tridimensionales.

No, si ahora resulta que ser "presi" de la comunidad de vecinos puede ser toda una aventura. Un simulador de "13 Rue del Percebe" para PlayStation.





THE LEGEND OF ZELDA™
ORACLE OF
10 PACKS
CONCURSO
Participa y gana uno de estos estupendos packs
LIMITED EDITION
1 pegatina protectora de GB Color
1 pegatina protectora de GB Advance
2 pins
1 juego Zelda Oracle of Ages
1 Boomerang
1 juego Zelda Oracle of Seasons
1 camiseta
Pregunta
¿SABRÍAS DECIRNOS EL NOMBRE DE DOS RAZAS DEL MUNDO DE ZELDA?
Cupón de participación
Nombre / apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
CP:
Teléfono:
Respuesta: /
Bases del concurso
❶ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ZELDA HOBBY CONSOLAS".
❷ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamante se seleccionarán DIEZ que ganarán un lote compuesto por: Juego Zelda Oracle of Ages, Juego Zelda Oracle of Seasons, Camiseta, Boomerang, 2 Pin's y 2 Pegatinas protectoras para GBADV y GBC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
❸ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 27 de Noviembre de 2001 y 27 de Diciembre de 2001.
❹ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Diciembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2002 de la revista Hobby Consolas.
❺ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
❻ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
GAME BOY COLOR
Nintendo
www.nintendo.es

Los recomendados

PLAYSTATION



SYPHON FILTER 3. El agente especial Logan se despide de PS con una aventura capaz de ponernos los pelos de punta. Eso sí, sólo para mayores.

ACCIÓN
1. Syphon Filter 3
2. Dino Crisis 2
3. The Italian Job

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. Iss Pro Evolution 2
2. Esto es Fútbol 2
3. FIFA 2002

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2002
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NBA LIVE 2002. Con Gasol y Jordan, la NBA está mejor que nunca.

ISS PRO EVOLUTION 2. La simulación de fútbol más perfecta de PSOne.

DREAMCAST



SHENMUE 2. Ryo Hazuki continúa su historia, esta vez en Hog Kong, y, de paso, se convierte en el mejor juego de Dreamcast hasta la fecha.

ACCIÓN
1. Head Hunter
2. Jet Set Radio
3. Crazy Taxi 2

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. Metropolis Street Racer
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

SHOOT´EM UP
1. Quake III
2. Uureal Tournament

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

SONIC ADVENTURE 2. Toda una institución en esta consola.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue II
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. ChuChu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS

HEAD HUNTER. Jack Wade se enfrenta a una poderosa organización criminal en Dreamcast.

GAME BOY

POKEMON CRISTAL. Los pequeños monstruos de bolsillo siguen dando guerra en Game Boy Color, ahora en la tierra de Johto y con nuevo "prota".

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Spiderman

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider: Curse of the Sword
3. Mission: Impossible

MARIO TENNIS

ROL
1. Zelda Oracle of Season/Ages
2. The Legend of Zelda (Color)
3. Pokémon Cristal

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

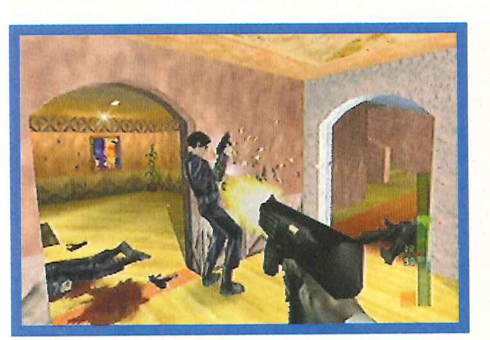




MARIO KART

1. Mario Kart Super Circuit
2. Tony Hawk Pro Skater 2
3. F-Zero
4. Spiderman
5. Super Mario Advance

NINTENDO 64



PERFECT DARK. El "shooter" de Rare nos sigue dando interminables horas de diversión, tanto por su modo historia como por los piques multijugador.

VELOCIDAD
1. Excitebike 64
2. Ridge Racer 64
3. Star Wars: Racer

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1. Perfect Dark
2. Goldeneye (P. Choice)
3. El Mundo Nunca es...
4. Turok 3

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis
2. 1080° Snowboarding
3. Int. Track & Field

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Zelda: Majora's Mask
3. Paper Mario

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Winback
3. Shadowman

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Banjo-Tooie
3. Donkey Kong 64

VARIOS
1. MARIO PARTY 3
2. Pokémon Stadium 2
3. Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



EXCITEBIKE 64. Carreras de motos para 4 ¡Genial!

PS2



DEVIL MAY CRY. El último "survival horror" de Capcom rebosa acción por los cuatro costados ¿para qué os pensabais que llevábamos la espada?.

SHOOT'EM UP
1. HALF LIFE
2. 007 AGENTE EN FUEGO
3. Unreal Tournament

LUCHA
1. Tekken Tag Tournament
2. Dead or Alive Hardcore
3. CAPCOM VS SNK 2

AVENTURA
1. DEVIL MAY CRY
2. RE Code Veronica X
3. Silent Hill 2

ACCIÓN
1. GTA 3
2. Zone of the Enders
3. Extermination

FÚTBOL
1. PRO Evolution
2. FIFA 2001
3. Esto es Fútbol 2002



GTA 3. Saltarse las normas tiene su gracia.

VELOCIDAD
1. GT 3 A SPEC
2. F-1 2001
3. WRC 2001

ESTRATEGIA
1. Age of Empire II
2. Kessen

PLATAFORMAS
1. JAK AND DAXTER
2. CRASH BANDICOOT
3. Rayman Revolution

DEPORTIVOS
1. NBA 2002
2. KO Kings 2001
3. NBA Street

VARIOS
1. Time Crisis II

Imprescindibles
- DEVIL MAY CRY
- F-1 2001
- GRAN TURISMO 3
- HALF LIFE
- JAK AND DAXTER
- PRO EVOLUTION
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- TEKKEN TT
- TIME CRISIS 2





JAK & DAXTER. Los creadores de Crash Bandicoot nos brindan una nueva ración de plataformas.

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: La tercera entrega de **«Syphon Filter»** nos ha dejado con la boca abierta. La mejor opción para los amantes de las emociones fuertes.

NINTENDO 64: Estas Navidades, el multijugador es lo que se lleva, ¿qué tal recuperar **«Excitebike 64»** o **«Perfect Dark»**con los amigos?

GAME BOY: **«Pokémon Cristal»** se suma este mes a la saga de las mascotas más famosas del mundo. ¡Hazte con todos!

DREAMCAST: Para celebrar el fin de 2001 Dreamcast ha recibido dos auténticos juegazos que no te puedes perder: **«Shenmue II»** y **«Head Hunter»**.

PLAYSTATION 2: El mejor "survival" por fin llega a nuestro país, no dejéis escapar **«Devil May Cry»**. Y para los amantes de las plataformas **«Jack and Daxter»** es de lo más divertido.

GAME BOY ADVANCE: Si queréis un consejo, dadle caña a **«Tony Hawk 2»** antes de que salga la tercera parte.

SYPHON FILTER 3



STUART LITTLE



El bueno de Stuart se ha metido en líos y ahora necesita volver a casa. El camino no es sencillo pero, ¿por qué crees que tiene el pelo blanco? ¡Por los sustos que se ha llevado en su vida! Pero no pasa nada, será moco de pavo con un poco de habilidad. Ayudadle y no os arrepentiréis.

PASSWORDS DE NIVEL

NIVEL	CONTRASEÑA
2	Hamburguesa, llave, rueda, rueda
3	Cosa N, hamburguesa, rueda, hamburguesa
4	Hamburguesa, cosa N, llave, llave
5	Hamburguesa, cosa N, hamburguesa, rueda
6	Llave, llave, hamburguesa, rueda
7	Rueda, llave, cosa N, rueda
8	Hamburguesa, rueda, hamburguesa, hamburguesa

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE



Aunque aquí no vais a tener un rifle de francotirador como en la máquina arcade (con lo que se triunfa con él en las reuniones sociales...), vais a pasarlo pipa de calabaza con este juego. El sistema: disparar a los malos y tener cuidado de no hacer un "piercing de bala" a los buenos, todo ello rodeados de un entorno técnico de los buenos. Ya que es un juego de apuntar, haz lo propio con nuestros trucos (vale, es un juego de palabras malo...).



CONVERTIR LA SALUD EN TIEMPO

Pulsa Start para pausar la partida en el modo Arcade y luego presiona ↑ dos veces, ↓ dos veces, ←, derecha, ←, →, ✖ y ●. Oirás una detonación que confirma que lo has hecho bien. La mitad de la vida se convertirá en cinco segundos extra. Lo puedes repetir las veces que te haga falta.

CONVERTIR EL TIEMPO EN SALUD

Pausa la partida pulsando Start en el modo Arcade. A continuación, presiona ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓ dos veces y ↑ dos veces (al revés que el truco anterior). Cinco de los segundos que tienes se convertirán en media vida. También puedes repetir el truco.

MÁS CRÉDITOS

Tras continuar 16 veces, podrás aumentar el número de créditos a 3 en la pantalla de opciones. Si has continuado 31 veces, podrás subir la cifra a cuatro créditos. Tras usar la continuación 101 veces (vamos a creer que lo haces a propósito, porque si no...) tendrás créditos ilimitados.

VIDAS ADICIONALES

Pierde el juego aposta muriendo de forma reiterada para aumentar el número de vidas por crédito, de cuatro a seis. ¡Así cualquiera se lo pasa!

TIEMPO ADICIONAL

Pierde el juego varias veces también a propósito, dejando que el crono llegue a cero para que la próxima vez el tiempo límite aumente, de setenta a ochenta. ¡Pero bueno, este juego premia a los malos!

MODO TIME ATTACK BOSS

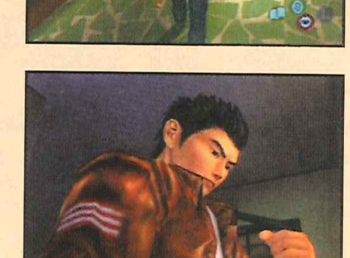
Tras derrotar al Gran Jefe disparándole tres veces, se colgará de la torre. Dispara a la cadena y completa el juego así para desbloquear el nuevo modo de juego.

MODO SURVIVAL BOSS

Si en vez de hacer lo que hemos dicho en el truco anterior, disparas al jefe o la chica, ambos caerán. Así que acaba el juego de este modo para abrir el modo Survival Boss.

SHENMUE II

Bienaventurados los que fuisteis capaces de esperar junto a vuestra Dreamcast, porque vuestra es la segunda parte de la saga que llevó el concepto de videojuego a una nueva dimensión. El comentario de este mes debería bastar para dejaros las cosas claras, pero si no es así os daremos una pistita: compradlo ya. Mientras van saliendo más trucos (que seguro que los habrá, paciencia), aquí tenéis los primeros que han conseguido nuestros chivatillos japoneses.



CARPETA DE ARTE

Pues claro que también aparece aquí, ¿cómo no? Pon cualquiera de los discos del juego en un lector de CD-ROM de PC. Busca el directorio "omake" y tendrás dibujos en alta resolución que puedes usar como fondos de escritorio.

SECUENCIA FMV DE SATURN

¿Recuerdas que os hablamos de que en principio Shenmue había sido concebido para Saturn? Bien, ahora podrás comprobarlo. Completa el juego (hombre, no iba a ser todo fácil, ¿no?) y deja que pasen los créditos. Aparecerá una flamante secuencia FMV mostrando la versión de Shenmue para Sega Saturn que nunca llegó a ver la luz. Un tesoro para los jugones más "freaks".

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER

Ya no son lo que eran, pero nuestros amiguitos los dinosaurios aún tienen mucho tirón en gran parte del público, aunque no sean dirigidos por Steven "Midas" Spielberg. La prueba es este cartucho en el que tendréis que construir un parque temático de dinosaurios. Eso sí, yo por si las moscas (jurásicas), ahí os dejo los trucos y me marcho lejitos. Hala, majetes, hasta luego...

CÓDIGOS SUPERVITAMINADOS

Pon estos códigos como nombre del parque y verás cómo tu vida mejora.

NOMBRE	VENTAJA
Zero-Park	Empezar sin ADN de dinosaurio
Bonus-Park	Empezar con dinero máximo
Luckybus-20	Empezar con 20 autobuses
Items-park	Empezar con todos los items de la tienda
Men's-park	Los hombres adorarán tu parque
love-park	Todos adorarán tu parque
Isla Sorna	Sin árboles









LOONEY TUNES: PERRO OVEJERO Y LOBO





El coyote se está volviendo más realista y se ha dado cuenta de que eso de ir tras el correcaminos es muy cansado, así que ahora busca ovejas, algo más sencillo... Pero sólo aparentemente, porque los problemas no van a ser pocos. ¡Esto precisa unos trucos!

VIAJE EN EL TIEMPO

Para acceder a este nivel oculto, solo vas a tener que entrar en la puerta de la fase Back In Time por el lado opuesto. Sí, simplemente eso.

OTRO NIVEL SECRETO

Ve al pasillo del nivel Autumn y dirígete a la derecha hasta que encuentres un muro negro. Haz un doble salto junto al muro y encontrarás un corredor escondido. Ahora entra en la puerta que hay al final. ¿Qué será lo que habrá?

FREAK OUT



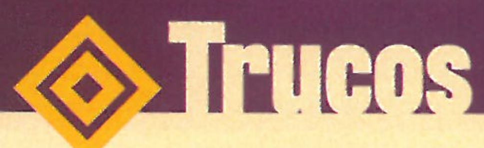


Eeesto, bueeeno... La verdad es que es complicadillo explicar de qué va este juego, sin duda lo más raro desde que vimos a Pedro Ruiz con Inma del Moral. En fin, usad vuestra mano de la espalda para apuntar este truco.

EXORCIZAR A LOS JEFES

De momento, necesitas por lo menos cinco puntos para usar este ataque especial. Una vez los tengas, dirígete al jefe que quieras exorcizar. Coge una parte del enemigo que le haga daño. ¿Ya? A continuación mantén pulsados los botones L3 y R3 (no los busques en el mando, se activan presionando hacia abajo los dos sticks analógicos en el controlador Dual Shock 2). Si lo has hecho bien, debes de ver tres bufandas cogiendo al enemigo. Mantén L3 y R3 pulsados hasta que parezca que le pasa algo raro al enemigo. Es en ese momento cuando está siendo exorcizado. Si lo has hecho todo bien, lo primero enhorabuena, y lo segundo, que aparecerá una cara sonriente en una nube negra sobre el terreno.

Destruye al jefe y habrás terminado. Todos los jefes que venzas de este modo formarán parte de la campana que hay en la sala central, donde puedes probar diferentes texturas. Hasta que no hayas exorcisado a todos los "bosses" no tendrás acceso a la puerta final, que contiene los créditos.



TRUCOS A LA CARTA

IMANOL GIL (NAVARRA)

*Hola, voy a empezar con el típico peloteo: tengo 14 años y compro vuestra revista desde el número 1. Es la mejor del mercado, no sé lo que pasaría si no me la comprara un mes... Después de esto os pido (de rodillas) que me publiquéis mi ¡¡décima!! carta y contestéis a mi pregunta: En el **Sonic Adventure 2**, en la segunda fase de "Last Stage" Robotnik cae desde un punto alto y no se ve nada. ¡¡Estoy desesperado!! Por favor, contestadme y os lo agradeceré muchísimo.*

¿Sólo llevas diez cartas? Pero muchacho, para que te respondamos tienes que escribir 15 cartas y en una adjuntar un boleto premiado de lotería. Bueno, por esta vez pase. Oye, pero no me has aclarado exactamente la zona en la que tienes problemas, aunque casi seguro que te refieres a la primera... En ella hay una especie de fosa negra. En ella tienes que dejar pulsado el botón de flotar para descender suavemente. Si te fijas verás en el centro una polea (de las que salen durante todo el juego). Acércate y te engancharás a ella. En el siguiente "punto caliente", también debes descender flotando entre barreras de lásers y cyborgs azules de esos que se estiran. Cuando estés cerca de ellos déjate caer para no enfrentarte con sus feos tentáculos y luego vuelve a usar el botón de flotar. Cuando estés cerca del suelo, verás los paralizadores de tiempo típicos de esta fase. Dispara a uno y planea hasta una plataforma que hay un poco más abajo, algo oculta por la propia pared del pozo por el que has caído. ¡Hala, sigue adelante!

RAÚL LOBERA (PONTEVEDRA)

*Hola, amigos de Hobby Consolas. Me llamo Raúl y tengo 16 años, vivo en Pontevedra y os sigo leyendo aproximadamente desde el número 96. Hace poco me compré una Dreamcast con el juego **Soul Calibur** que, por cierto, es espectacular. En la revista número 101 (o eso creo) pusisteis algún truco sobre dicho juego. No sé si habéis puesto más trucos en revistas anteriores, por eso me gustaría que me dijérais cómo conseguir a Inferno, pues es el único personaje que me falta por conseguir. Muchas gracias por adelantado y a ver si me lo podíais poner en el próximo número de la revista.*

Sí que hemos comentado ese truco en alguna ocasión, pero como me has caído bien, esta vez vamos a recordarlo. Para poder controlar a Inferno debes desbloquear a todos los personajes, escenarios y demás extras que se consiguen completando el juego en los modos Arcade y Mission, que no es poco precisamente. También hay que conseguir todas las ilustraciones en el modo Mission. Cuando hayas conseguido todo esto vuelve al modo Arcade y selecciona a Xianghua con su tercer traje, pulsando Y+A. Completa el juego con ella. Una vez hayan pasado los créditos, aparecerá una nueva alma a la derecha del Edge Master. ¡Sí, es Inferno! Cambia al azar las armas como el Edge Master, pero tiene movimientos propios que se pueden hacer con cualquier arma. ¡Ánimo!

ÁNGEL ARANDA (MÁLAGA)

*¡Hola, Hobby Consolas! Soy Ángel Aranda, de Málaga, y esta es la segunda vez que os escribo. Hace dos semanas que tengo el **Kirby 64** para mi Nintendo 64 (una consola de la que nadie se acuerda y que ya tiene menos futuro que El Fari en "Al salir de clase"). Todos los días me pregunto si soy un monstruo de la Nintendo 64 o es que los juegos son más fáciles que hacerle un taparrabos a* ►

GRAND THEFT AUTO 3



El cambio de "look" de estos mafiosos nos ha dejado con la boca abierta y tiritando. Y no contentos con eso, en Rockstar pretenden que seamos más gamberros que nunca y nos traen un montón de nuevas misiones para pasarlo tope guay. Por cierto, nuestra base de datos de trucos también está tope guay.

CÓDIGOS DURANTE LA PARTIDA

Introduce una de estas combinaciones de botones en mitad de una partida y verás cuantas ventajas consigues. Después de tantas infracciones, un par de "trampas" más ya no te afectará...

TRUCO	COMBINACIÓN
Tanque	● seis veces, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲
Dodo Car	→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1
Nivel Lower Wanted	R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑ ↓, ↑, ↓
Nivel Higher Wanted	R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Todas las armas	R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Toda la salud	R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Toda la protección	R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Más dinero	R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Destruir todos los coches	L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1
Más "gore" (mamá, no mires)	■, L1, ●, ↓, L1, R1, ▲, →, L1, X
Niebla	L1, L2, R1, R2, R2, R1, l2, X
Lluvia	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●
Tiempo normal	L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲
Traje diferente	→, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Transeúntes locos	R2, R1, ▲, X, L2, L1, ↑, ↓

ATENCIÓN: Recuerda que salvar la partida cuando están activados puede hacer que algunos trucos sean permanentes.

BUGGY DE BONIFICACIÓN



Completa las misiones Mafia en el modo Historia para desbloquear el Buggy. Vuelve a Portland y ve al parking Diablo entre las 7 de la tarde y las 12 de la noche. Entonces verás el Buggy en el garaje de Joey desde la misión Mafia. Aparecerá en la misma localización y cambiará de color cada vez.

INSPECTOR GADGET

La particular "constitución física" de nuestro querido inspector parece la ideal para un juego de plataformas, así que dicho y hecho. Sus "gadgetobrazos", "gadgetocópteros" y "gadgetobotijos" (ah, no, esos todavía no los tiene) le vendrán de maravilla para dar cuenta de ese megalómano que pretende acabar con él. Pero, por si tanto cacharro no basta, vamos a ver en qué podemos ayudar...

NIVEL	NOMBRE	PASSWORD
2	The Plasma Heart	FH2KBH
3	The Volcano	FM!PQM
4	The Vats	FRVTLR
5	The Underground	FWQZ!?







TRUCOS A LA CARTA

*Tarzán, porque me he pasado el **Kirby 64** en cinco días. Tengo el juego al 99% con todas las tarjetas, y sólo me falta un cristal que me trae por la calle de las lágrimas. Es el tercer cristal de la prueba de la playa. Desde aquí os pido que me ayudéis a conseguirlo, o si no tendréis que pagar los destrozos que hice en mi casa por culpa del dichoso cristal. Desde que me quedé ahí no duermo (tengo las ojeras que me las piso, aunque pensándolo bien me serviría para salir en **Resident Evil** de zombie).*

Ah, así que TUS destrozos son culpa NUESTRA, ¿no? Bueno, vamos a responderte ya, que te has enrollado más que unos "flamenquines" de Phoskitos. Para conseguir el tercer cristal de la playa tienes que usar la habilidad Stone/Cutter para romper la roca. Transfórmate entonces en Rick. Ve al muro de la izquierda y, mientras mantienes pulsado izquierda en el Control Pad, escala el muro pulsando A muchas veces. Ah, también funciona con el muro de la derecha.

PABLO DE LA CRUZ (VALLADOLID)

*Hola, me llamo Pablo de la Cruz y quisiera que me disipárais algunas dudas sobre **Metal Gear Solid**: quisiera saber cómo puedo acabar con el ¡"$9&% de Vulcan Raven cuando está en el tanque. Además querría saber si hay trucos como conseguir todas las armas, todos los objetos, etc, etc. Gracias y adiós.*

Por favor, modera tu lenguaje, que nos cierran la revista. Es broma; vamos con tus preguntas. Hay varios modos de acabar con Raven. El primero y más sencillo es esconderse detrás de los contenedores que hay en la esquina inferior derecha. Coloca explosivos C4 detrás de los contenedores y espera a que Vulcan pase sobre ellos para detonarlos. Repite este sistema hasta vencerle. Por cierto, hay un truco para tener munición infinita, pero necesitas acabarte el juego sin ceder a Ocelot, accediendo así al final de Meryl. Ella te dará una badana especial. Carga el juego y equipala para tener balas ilimitadas.

CRISTIAN MARTÍN (BARCELONA)

*¡¡Hola, amigos!! Tengo un problema que me está torturando la cabeza, ayudadme... Veréis, me acabo de comprar el juego de **Dragon Ball Z** de 2 mano y cuando la consola me hace una magia no consigo cubrirme, ni esquivarla. ¿En qué momento debo pulsar los botones para esquivar las magias?*

Tenemos un ligero problema aquí y es que no nos has dicho de qué Dragon Ball se trata. ¿Es de SNES, de PSOne, de Saturn...? ¡Menos mal que no nos has preguntado por un Mega Man! No importa, porque casi todos funcionan igual. Para esquivar las llaves mega -así se llaman- tienes que pulsar la combinación que desees (según el movimiento que vayas a hacer) justo antes de que vaya a impactar contra ti. En el caso de los Dragon Ball con pantalla partida, has de pulsar la combinación cuando la pantalla se parte hacia ti. Es complicadillo.

JAVIER RUIZ (GRANADA)

*Hola, ¿cómo estáis? Me llamo Javier, espero que podáis darme todos los trucos que tengáis del juego **Premier Manager** (Playstation).*

Supongo que te refieres a la primera versión, ya que no has especificado el año. Pues para ella hay un truco que es la mar de interesante. Para ganar más fácilmente, L1+L2+X+Abajo, todo al mismo tiempo para empezar un partido (normalmente sólo se pulsa X). Las probabilidades de marcar gol serán mucho mayores.

SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO

Azúcar, especias y muchas cosas bonitas. Esos fueron los ingredientes utilizados para crear tres cartuchos para Game Boy Color inspirado en los nuevos iconos culturales ideados por Craig MacCracken. Si quieres vencer a ese mono loco, lee lo que te recomienda el profesor Utonium.



SECRETOS CON SUSTANCIA X

Ve a la opción para desbloquear secretos del menú principal e introduce cualquiera de estos códigos. ¡Hay sorpresas para todos!

TRUCO	CÓDIGO
Vidas ilimitadas	DOGMODE
Sustancia X roja infinita	CHERRY
Sustancia X negra infinita	LICORICE
Vuelo ilimitado	IGOTWINGS
Mensaje de los programadores	BILLSGIRLS
Super ataque ilimitado	GIRLPOWER
Power up	EBWORLD
Gráficos de Burbuja	BOOGIEMAN
Gráficos de Cactus	CHEMICALX
Gráficos del alcalde	BROCCOLOID
Nivel del parbulario	GOGETBUTCH
Nivel del museo	DUST BOOMER



KLONOA 2: LUNATEA´S VEIL

Poooobre gatito, todos se metían con él porque tenía las orejas grandotas. Menos mal que es un héroe como Dios manda, y ha decidido regresar a las consolas con un plataformas aún más entretenido que el anterior. ¿Quién se atreve a llevarle la contraria? Como te pegue con la gorra...



CONTROLAR A MOMETSUTO

¿Necesitas más amigos? ¿Tu osito de peluche se ha convertido en la única fuente de conversación a lo largo del día? ¡No te preocupes! Simplemente -es un decir...- completa el juego de principio a fin, y así desbloquearás a Mometsuto como personaje seleccionable. ¡Ya no estás solo!

MODO BOSS BATTLE

Completa los niveles normales para desbloquear una nueva zona en la que puedes combatir con los enemigos derrotados anteriormente.

NIVELES DE BONIFICACIÓN

Recoge las seis estrellas de un nivel para conseguir una muñeca de Momett. Aparecerá un nivel de bonificación cuando hayas conseguido ocho y dieciséis muñecas.

GALERÍA DE ARTE

Completa los niveles normales para desbloquear una opción que abre la galería de arte. Ahora consigue las 150 gemas de un nivel para desbloquear los dibujos en la galería.

SOUND TEST

Completa todos y cada uno de los niveles de bonificación para descubrir nuevas canciones en la opción de la caja de música. ¡Pero cuánta marcha tiene este gatito, chavales!





Playstation PS One | Playstation 2 |  Game Boy |  Game Boy Advance |  Ordenadores PC

HEREDEROS DE NOSTROMO



Dirección: http://www.hnostromo.com/domina/safari 



¡ Tus accesorios para Game Boy™ ADVANCE son Safari ADVANCE !

SAFARI ADVANCE KIT

El Kit de accesorios más completo para GB Advance, incluyendo:

- Adaptador de Corriente
- Batería Recargable
- Bolsa de Transporte
- Cable Link
- Lupa con Luz



SAFARI ADVANCE GO

Bolsa de transporte para GB Advance o GB Color



SAFARI ADVANCE HOLDALL

Maletín de transporte con capacidad para la consola, 6 accesorios y 4 juegos (no incluidos en el paquete)

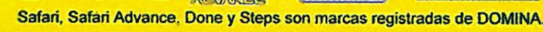


SAFARI ADVANCE POWER

Pack compuesto por Adaptador de Corriente, Batería y Lupa con Luz









ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Si hay una empresa que sepa sacar el máximo partido posible a sus productos, es Disney. Con cada nueva película aparece un montón de juegos nuevos. GB nunca ha faltado a la cita, así que ha corrido para ayudar a Milo y sus fieles amigos a desvelar misterios de Atlantis. ¿Y tú qué haces parado? ¡Ve a ayudarles también!

CÓDIGOS DE NIVEL

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla de passwords para ir a la fase deseada:

NIVEL	CONTRASEÑA
Submarine	DCNC
Cove	XDKV
Fire	CFCS
Ice	DHCV
Volcano	TJJT
Internal	JMFJ
Palace	QNFS

MODO GUILTY GEAR

Alcanza el nivel 100 en el modo de juego survival y derrota al último oponente para desbloquear la opción que activa el modo Guilty Gear.

POWER DIGGERZ

Un momento, en seguida os hago un comentario sobre este juego, es que estoy haciendo un hueco nuevo en mi diccionario de tecnicismos. Vamos a ver... "Arcade-de-Excavadoras". Vale, ya está. Bueno, qué queréis que os diga, todo un dechado de originalidad este juego. No va a hacer que estalle vuestra PSOne por su nivel técnico, desde luego, pero por lo original y divertido que es merece la pena probarlo. ¡Pero si es que hasta tiene trucos, señora! ¿Qué más queréis, un televisor en color?

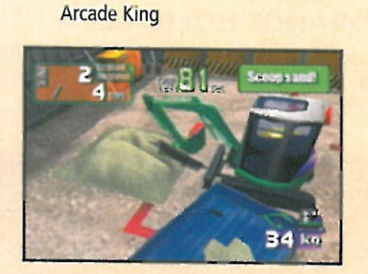


BONOS

Compra los siguientes ítems en el modo "Get it with the Power Shovel!" para desbloquearlos en otros modos de juego.

ITEM	COSTE	DISPONIBLE EN...
Photo vol.1	$100.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
Photo vol.2	$100.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
Photo vol.3	$100.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
Photo vol.4	$100.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
Photo vol.5	$100.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
2 créditos	$200.000	Cualquier modo
Voice 1	$300.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
Voice 2	$300.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
BGM Vol.1	$300.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
BGM Vol.2	$300.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
BGM Vol.3	$300.000	Watch the Power Shovel!, Listen!
New Part. Timer 1	$600.000	Part. Timer
New Part. Timer 2	$400.000	Part. Timer
New Part. Timer 3	$500.000	Part. Timer
Movie Vol.1	$5.000.000	Watch the Power Shovel!. Listen!
Technician mode	$10.000.000	Arcade King





ONE PIECE MANSION

¿Echabais de menos los puzzles en plan "chinaka" en vuestras Playstation? No sufráis más, he aquí un nuevo exponente, con muñecos cabezones y todo lo que es de rigor para estas cosas. El compacto es toda una excentricidad de las que tanto gustan a los japoneses, pero no disimuuules, que a ti tambien te mola todo eeeesto. Hala, conecta tu consola y sigue leyendo, que la cosa promete.



PUCHIKA

Completa el modo Historia y desbloquearás a Puchika como personaje seleccionable para la siguiente partida. ¡Toda ayuda es poca en este juego!

TIME CRISIS 2

Aquí los tenéis, llegados directamente de la recreativa y conservando toda su calidad. Son los chicos de Time Crisis, que tienen que mantener el gatillo caliente y por eso hacen su aparición en PS2. Y no por la puerta de atrás, porque la verdad es que este juego se las trae. No paréis de disparar o estáis muertos. ¡Apuntad a esos trucos, que se escapan!



MODO ESPEJO

Acaba el modo Historia sin continuar ni unasola vez y conseguirás que se abra el nuevo modo, en el que las cosas aparecerán "al revés".

CRISIS MISSION

Este modo aparece en los Extra Games. Para acceder al día 1 de la misión, acábate el modo Historia una vez. Para los días 2 a 5 y el día final, pásate el día actual. Es decir, si te pasas el día 2, el 3 se desbloqueará (un poco obvio, ¿no?). Para acceder a la Extra Mission, despeja 4 de 5 Day Missions. Llegar a la Final Mission 2 se consigue pasando todas las misiones extra menos el Final Day.

ESCUCHAR LA MÚSICA

Para acceder al reproductor de música vence en la misión final de la Crisis Mission.

MODOS ADICIONALES

Si quieres acceder a ellos, consigue una posición superior a la quinta en el nivel de dificultad Standard. Los objetivos cambiarán en el "Chain Hit Game".

MÁS BALAS

Pásate el modo Historia dos veces en cualquier nivel de dificultad y podrás usar veinte balas con un solo cargador. ¡Ni Cleant Eastwood!

AUTO RECARGA

Vuelve a acabarte el modo Historia con el truco anterior activo y podrás disparar sin recargar manualmente. Je, je, ya me lo estoy imaginando...

MÁS ÁREA CUBIERTA POR DISPARO

Ya sé que nos vas a odiar, pero pásate una vez más el juego con la auto recarga ya desbloqueada y tu arma será como una escopeta con 9 balas por recarga.

NUEVOS MODOS SHOOT AWAY 2

Para acceder el Extra Mode, consigue una cantidad alta de puntos en el modo Arcade Original (Retro). Si quieres obtener el modo Arrange, debes conseguir una puntuación aún mayor. Con ello recibirás puntos de bonificación, siempre y cuando des a dos palomas con un solo disparo.





NHL HITZ 2002





Nuestra Asociación de Videojuegos Sobre Deportes Yanquis Marginados (AVISDYM) sigue recomendándonos probar juegos que seguramente aún no hayáis descubierto y que os pueden hacer pasar un rato muy entretenido. Prueba de ello es este simulador de Hockey, que tiene una calidad gráfica de quitar el hipo y una jugabilidad endiablada. ¡Probadlo y os premiaremos con estos trucos!

MODO CHEAT

Pulsa cuadrado, triángulo y círculo para cambiar los iconos en las cajas primera, segunda y tercera de la pantalla previa al combate (al estilo **NBA Street**). A continuación ponemos una lista con unos números que indican el número de veces que hay que presionar cada botón. Una vez hayas cambiado los iconos, pulsa el D-pad en la dirección indicada para activar el código.

TRUCO	CÓDIGO
Jugador cabezón	2-0-0 →
Jugador súper cabezón	3-0-0 →
Jugador híper-mega-cabezón	4-0-0 → (Nooo, este es broma)
Equipo cabezón	2-2-0 ←
Equipo super cabezón	3-3-0 ←
Tiros grandes	2-3-4 ↓
"Hitz time"	1-0-4 →
Sin gente	2-1-0 →
Tableros de pinball	4-2-3 →
Mostrar velocidad de tiro	1-0-1 ↑
Mostrar punto caliente del equipo	2-0-1 ↑
Sin tiros falsos	4-2-4 ↓
Pelota de tenis	1-3-2 ↓
Modo nieve	1-2-1 ←
Modo lluvia	1-4-1 ←
Efecto dominó	0-1-2 →
Turbo boost	0-0-2 ↑
Turbo ilimitado	4-1-3 →
Versus por habilidades	2-2-2 ↓
El primero con 7 gana	3-2-3 ←
Más tiempo para introducir códigos	3-3-3 →
Quitar el truco anterior	0-1-0 ↓

TWEETY AND THE MAGIC GEMS

¡Y seguimos con los Looney! En esta ocasión tenemos que encontrar al pajarito cabezudo a encontrar unas gemas que se han desperdigado por todo el juego. "¡No perdamoz maz tiempo, entoncez!".

ITEMS GRATIS

Consigue hacer un Ace o en su lugar un 7. Al hacerlo, podrás elegir una carta y ganar cualquier item que hay en la carta que escogiste, sin tener que hacer nada





SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO



A medida que la peli se va acercando más y más, los juegos de Spiderman se multiplican en el panorama consolero. Hasta ahora le han ido las cosas muy bien al trepamuros, pero ¿Podrá vencer al maníaco de Electro? Será más factible con una visita a casa de Tía May y, por supuesto, un montón de trucos, como ya es costumbre. ¡Adelante, tigres!

CÓDIGOS

Introduce estos códigos especiales en la pantalla correspondiente, y así podrás desbloquear un montón de trucos de lo más interesante. Oirás "¡Excelsior!" para confirmar que el truco ha funcionado.

CÓDIGO	TRUCO
AUNTMAY	Código maestro (todos los trucos)
DRILHERE	Modo debug
NONJYMNT	Elegir nivel
SUPERGOD	Vidas ilimitadas
WASHMCHN	Todos los trajes
SPDRHIST	Igual que el anterior (por si te parecía poco...)
DRKROOM	Todas las entradas de la galería
CEREBRA	Todos los retos de entrenamiento
ALIEN	Modo cabezón (¡ya está aquí!)
STACEYD	Pies grandes (¿servirá para no ir a la "mili"?)
VVISIONS	Modo What if? (Seguid leyendo, que éste trae cola)
VVHISCRS	Ver las mejores puntuaciones de los programadores

TRAJE DE COMBATE DE SPIDEY HERIDO

Derrota a electro por primera vez para ver este nuevo traje.

TRAJE DE BEN REILLY... Y MÁS

El clon de Spidey fue muy importante en los cómics y ahora no quiere dejar a sus seguidores. Si quieres verlo en acción completa el juego dos veces seguidas (seleccionando "Continue Game") en el nivel de dificultad normal y siempre con el mismo traje. También conseguirás el traje del Capitán Universo, de Amazing Bag Man (¿?), de Peter Parker (qué paradójico), de Araña Escarlata, de Spiderman 2099 y de Spiderman Unlimited (una ligera variante). Vaya lío, ¿no?

TRAJE DE PRODIGY

Esta es una de las identidades que tuvo Spiderman en una de sus múltiples crisis de personalidad en los cómics. ¿Quieres verla? Entonces consigue 75 ítems en el entrenamiento de ataque del modo Challenge.

TRAJE DE SPIDER PHOENIX

Completa el juego en el nivel de dificultad difícil.

SPIDER-MAN ROJO (VARIANTE DE ALEX ROSS)

Vence al Hombre de Arena en el nivel difícil. Con ello, podrás ver el traje que aparecerá más tarde en la película.





TRAJE DE VENENO

Completa el juego en el nivel fácil y conseguirás el traje negro de Spidey. Si lo haces en el nivel normal conseguirás el traje de Veneno de Tierra-X.

GRÁFICOS DE PETER PORTFOLIO

Enfréntate a todos los jefes en todos los niveles de dificultad. Ve a la sección de Peter Portfolio y verás sus gráficos.

EL MODO WHAT IF?

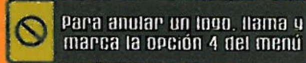
Los seguidores de Marvel sabréis que "What if?" era una serie en la que se mostraba cómo habrían sido las cosas, si algunos hechos de la historia de los superhéroes hubieran sido un poquito distintos. Pues bien, ahora podréis disfrutarlo en este juego. Introducid el código que ya hemos mostrado y ahora iniciad la partida. Veréis muchos cambios en los escenarios.

+ logos y tonos en... www.mi-logo.com

mi Logo® 906 42 12 73















TOP 20 LOGOS



1	2	3	4	5
100008	212462	314502	702123	704441
6	**7**	**8**	**9**	**10**
202227	211573	100007	314561	202615
11	**12**	**13**	**14**	**15**
200402	702095	702114	704452	702289
16	**17**	**18**	**19**	**20**
704531	704447	211630	704457	704520

Recibe más logos!!

Con nuestro FAXBACK

Si quieres ver más logos y tonos, llámanos desde tu FAX al **954 55 81 30** eligiendo la opción "sondeando para recibir" y ¡te mandaremos un montón para que elijas!!

¡¡Sólo por llamar puedes ganar una YAMAHA NEOS, un NOKIA 3310, una MOUNTANBIKE o 10.000 PTS!!



Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu nº de móvil... y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261

Adorna tu móvil



200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

¡¡Nuevos logos!! ¡¡Nuevos logos!!

302516	302540	850745
851089	851088	851099
851088	850209	850679
201280	201281	201284
201370	201371	201373
301737	201401	201403
301882	302039	301918
301931	301933	301936
301971	301976	100050
302043	302049	302052
705020	300852	100052
200077	300406	850867
850793	851165	300722
200033	850921	200036

¡Ahora más modelos!

- nokia iconos 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
  tonos 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
- sagem tonos mc932, mc936, mc939, mc940, mc950, mc959, mc9500
- alcatel tonos one touch easy 300
- ericsson tonos t29s, r520m, t20e, sh888, s868, i888
- siemens tonos s45 · panasonic tonos eb6092
- motorola tonos t250, v100, v50

¡¡Nuevos tonos!! ¡¡Nuevos tonos!!

Éxitos 80 · Internacional

Love shack - B 52 s	407219
Just can´t get enough· Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Last kiss· Pearl Jam	407404
Suburbia · Pet shop boys	407405
Desert rose · Sting	407457
Fields of glory ·Sting	407459
Boys dont cry · The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543
Children · Rober Milles	407587
Fable · Rober Milles	407588
Take on me · Aha	407600
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
The final countdown·Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes·Modern Talking	407634
Espresso love· Dire Straits	431418
Going home· Dire Straits	431419
Love over gold ·Dire Straits	431420
Money for nothing · Dire Straits	431421
Once upon a time in the west· Dire Straits	431422
Private investigationst · Dire Straits	431423
Romeo and Juliet· Dire Straits	431424
Solid rock· Dire Straits	431425
Sultans of swing· Dire Straits	431426
Telegrap road · Dire Straits	431427
Tunnel of love · Dire Straits	431428
Two young lovers · Dire Straits	431429
Band on the run · Paul McCarney	431488
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
West end girls · Pet shop boys	431490

LLAMA AL 906 42 12 73 PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

Grandes Éxitos

Dancing Queen · ABBA	407201
Staying alive·Bee Gees	407231
Don´t worry be ha· Boobby McFarren	407240
Yoy are so beautiful· Joe Cocker	407347
What a wondrful wor·Louis Armstrong	407365
The wall · Pink Floyd	407406
We are the champions· Queen	407408
Bohemian rapsody· Queen	407409
Oye como va· Santana	407428
It is not unusual· Tom Jones	407479
Seasons in the sun· John Denver	407542
Lover is in the air· John Paul Young	407594
Light my fire· The Doors	407616
Tubular bells· Mike Oldfield	407633
Gimmi, gimmi, gimmi· ABBA	407738
Money, money, money· ABBA	407739
Let is be· The Beatles	407740
Clouse your eyes· The Beatles	407741
Hey Jude· The Beatles	407742
Strangers in the night· Frank Sinatra	407743
Let the music play· Barry White	431387
You are the first, the last· Barry White	431388
Staying alive· Bee Gees	431390
What a wonderful world · Louis Amstrong	407365
Purple rain·Prince	431494
Love shack - B 52 s	407219
Just can´t get... Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Suburbia · Pet shop boys	407405
Boys dont cry · The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543




Si te quieres reir manda un mensaje al 66666 con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso.

Hay muchos temas entre los que puedes elegir: suegra, feminista, varios, machista, borracho, superman, chino, matrimonio, general... Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema. Ej: chiste:borracho

"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella"
Oscar Wilde

Si quieres presumir de lante de tus amigos, pide una frase a nuestro sevicio de citas célebres. Manda un mensaje con la palabra CITA al número 66666 y recibirás un ejemplo de sabiduría.

¿Quieres saber lo que te depara el futuro?



Te lo contamos todo. Envía un mensaje desde tu móvil al 66666 con el texto horóscopo y las primeras tres letras de tu signo y nunca tendrás dudas sobre tu destino. (Ej. horos:acu para acuario, horos:tau para tauro).

www.mi-sms.com mi 66666 sms®

CAPCOM VS SNK 2




Yo, de mayor, quiero ser como Ryu. ¡La de chicas que conoce el tío, y encima deben estar todas de muy buen ver! Yo no sé como lo hace, porque ya le tienen que "cantar" un poco las axilas, estando siempre con la misma ropa. El caso es que si quieres resolver estos misterios, y disfrutar como nunca del arcade de lucha 2D más bestial de todos los tiempos, sigue en sintonía. Round de trucos 1... ¡Fight!

COMBATE FINAL

Después de cuatro o cinco escenarios, aparecerán Bison o Geese para interrumpir tu partida (a no ser que hayas jugado mal). Tras esto comienza el combate final. El escenario es el Castillo de Osaka, en un ring parecido a uno de lucha libre. Tus oponentes serás personajes normales. En función de lo que hagas a partir de aquí sucederá una de estas tres cosas:

- Si vences a tu oponente en el Castillo de Osaka y todavía no has luchado contra un jefe, esto quiere decir que has jugado con poca habilidad. Te felicitarán por haber llegado hasta aquí y poco más. ¡Eso no es suficiente, a entrenar!
- Si lo has hecho bien, aparecerá un oponente misterioso al fondo y habrá rayos en el escenario. O Akuma o Rugal esperarán en el tejado del castillo para un combate el uno contra el otro. Para calentar, combatirán contra ti (qué humillante). Los personajes están en su forma normal, pero con ratio 4. Una vez los hayas vencido, Akuma o Rugal comentarán que no eres digno de alguien de su talla y se van a luchar contra su "verdadero" adversario. No se mostrará ningún final.
- Por último, si lo has hecho muy bien, Akuma o Rugal habrán terminado su duelo particular y se convertirán en el Dios de la Lucha. Te retarán con su nuevo poder. Ambos tienen un tiempo nulo de recuperación cuando están mareados y tienen ratio 4. El fondo del escenario será especial para este combate. Ahora hay un final para cada personaje, aunque sólo son textos.

Los Groove Points que necesitas para que se dé cada uno de estos tres casos son los siguientes:

- Primer caso: 0 a 299
- Segundo caso: 300 a 799
- Tercer caso: 800 a 1999

(para Rugal, más de 1200)

Aparecerá uno u otro personaje en función del Groove (Capcom o SNK) que escogieras en la partida.

INTROS ESPECIALES

Como ya comentamos en la versión anterior, los personajes harán intros especiales al inicio de un combate si se enfrentan a un personaje determinado. No es exactamente un truco, pero es muy divertido. Ahí van las mejores combinaciones:

- Vega y cualquier chica (si gana Vega, tirará una rosa a su rival)
- Vega y cualquier rival feo (¿?)
- Chang y Eagle
- Chun-Li y Yamazaki (este es muy cachondo)
- Iori y Kyo
- Rolento e Hibiki
- Ryu y Sagat (todo un guiño a los conocedores de la saga)
- Zangief y Eagle

Por cierto, hay muchas intros más escondidas, ¡descúbrelas!




SONIC ADVENTURE 2



Siguen las sorpresas de la mano del erizo azul. Algunas cartas que nos mandáis nos piden la ubicación de los objetos secretos que mejoran las habilidades de los personajes, así que vamos a ir diciéndolas durante algunos números. ¡A toda pastilla!

MAGIC HANDS PARA SONIC

Estas son muy divertidas. Una vez tengas la habilidad de romper cajas metálicas, vuelve a la primera fase (City Escape). Llega hasta la zona en la que hay unas barras paralelas en las que puedes balancearte. Un poco más adelante encontrarás un barranco con varias plataformas ascendentes y descendentes y un robot al lado. Antes de saltar al barranco verás cuatro cajas en el suelo. Rómpelas y llegarás a una habitación subterránea en la que se encuentran las Magic Hands, con las que puedes convertir a los enemigos en bolas arrojadizas.

MYSTIC MELODY PARA SHADOW

En la última fase (Final Chase), hay unos cilindros alrededor de los cuales tienes que subir. Una vez avances unos cuantos, verás uno separado del resto al que cuesta llegar. Haz un Homing Attack y alcánzalo. Sube todo lo que puedas hasta que encuentres la Mystic Melody. Ahora, cada vez que veas con Shadow esas extrañas esculturas rituales como la que tienes al lado, toca la Mystic Melody y pasarán cosas extraordinarias.

FLAME RING PARA SHADOW

En la primera fase en que lo controlas (Radical Highway), alcanza la zona en la que los cazas te bombardean. En vez de seguir el camino recto, date la vuelta y camina un poco. Llegarás al Flame Ring, que te da un Sommersault de fuego fuerte.

LASER BLASTER PARA ROBOTNIK

Vuelve a la primera fase (Iron Gate), pero eso sí, una vez tengas la habilidad de romper cajas metálicas. Por la mitad de la fase hay una pared con cajas de hierro. Rómpelas y recibirás sin mayores complicaciones el Laser Blaster, con el que causarás muchos más daños. ¡Jia, jia!

MYSTIC MELODY PARA TAILS

Regresa al nivel egipcio con la facultad de romper cajas de hierro habilitada, y ponte a buscar un montón de tanques explosivos en mitad de la fase. Verás que en la parte inferior hay dos cajas metálicas. Rómpelas y planea hacia esa zona. La Mystic Melody será toda para ti.




BATMAN: VENGEANCE



Esta nueva incursión del hombre murciélago en Playstation 2 presenta una estética mucho más fina que las anteriores, eso para que tengáis ganas de esconderos en las sombras cuando os aburráis. Sí, a lo mejor os miran de forma rarilla, pero el caso es que mola. También triunfa el aspecto técnico de este juego, así que corre a comprártelo y mira lo que te contamos.

BATARANGS ELÉCTRICOS Y NORMALES ILIMITADOS

Con este truco sí que vas a disfrutar (je, je). Dirígete al menú principal y pulsa los gatillos L1, R1, L2 y R2. Oirás un sonido que te confirmará que has introducido bien el truco. Ahora inicia la partida y tendrás los batarangs.


Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
▪ Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
▪ Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
▪ Con rebobinado a cámara lenta.
▪ Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
▪ Con función de búsqueda de tiempos.
▪ Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY

MONSTER GATE

Un RPG con premio

NOVEDAD EN JAPÓN

¿Quién dijo que los juegos en 2D eran cosa del pasado? Konami nos invita a un mundo de espada y brujería, en el que además de vivir una gran aventura, lograremos recompensas.

Nuestros ataques dependen de las cartas que hayamos conseguido en cada mazmorra.



El sistema de combate es idéntico al de cualquier otro juego de rol "de tablero".



En cuanto acabamos con los monstruos de una mazmorra, llega el momento de guardar la partida y "pasar por caja".

Medal Game es la división de Konami que se encarga del desarrollo de máquinas con premio, pero no penséis que son las típicas tragaperras, en el país del sol naciente también se lleva lo de jugar arcades clásicos que expulsan monedas como recompensa. Y este es el caso de «Monster Gate», un juego de rol en perspectiva cenital (como el «Zelda» de Super Nes) que nos permite ganar un tesoro "de verdad".

Antes de ponerse a los mandos, los jugadores deben comprar una tarjeta magnética donde se guardan sus datos, los objetos que vayan consiguiendo y una serie de cartas, que equivalen a los poderes que pueden utilizar. Así pueden usar su personaje (de entre tres disponibles) en cualquier salón recreativo. Una vez "identificados" nos enfrentamos a combates por turnos contra todo tipo de criaturas medievales. Pero la victoria no sólo depende de nuestros movimientos. Las cartas que hayamos recopilado "por el camino" son las que deciden el ganador, así que conviene pasearse por cada mazmorra antes de ponerse a pelear.

Bueno, supongamos que ya hemos limpiado un par de calabozos y además hemos conseguido unos cuantos objetos y puntos de experiencia. Ahora sólo tenemos que buscar un pueblo cercano y vender los objetos que hayamos recogido para que se transformen… en jugosos yens, con los que correr a comprar una nueva tarjeta para crear más personajes. Además, el mueble original permite que 8 jugadores se encuentren durante la misma partida, de modo que compitan unos con otros.







En el juego pueden competir hasta 8 a la vez.



Todo el dinero que nos gastemos comprando equipo, es dinero que no vamos a recuperar a final de la partida, así que mucho ojo con los gastos inútiles.







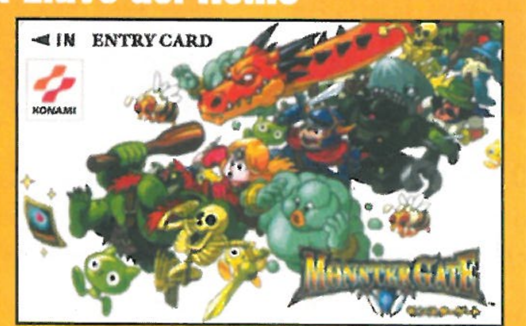


Los diferentes niveles de «Monster Gate» se corresponden con los países de un mundo medieval fantástico. Cuanto más difícil sea una mazmorra, mayores serán nuestras ganancias "en metálico".

«Monster Gate» añade al encanto de los clásicos juegos de rol de Super Nes, el aliciente de ganar unas monedas en cada combate.

La Llave del Reino

Antes de jugar a «Monster Gate» hace falta comprar una tarjeta magnética en la que se salvan los datos de nuestro personaje. De modo que podemos continuar nuestra partida en otro lugar, y además intercambiar objetos con otros jugadores.



O.R.B.S.

Invasiones alienígenas en 360º

NOVEDAD EN JAPÓN

O.R.B.S. son las siglas de "Sistema de turbo por encima de la realidad" (en inglés) y también el nombre del último arcade espacial de Namco. Una revisión 3D de clásicos como «Galaga».



El movimiento, el sonido envolvente y la imagen tridimensional, son las ventajas de O.R.B.S. respecto a los muebles tradicionales.

Seguro que os quedasteis con la máquina más espectacular del pasado Jamma, una cabina circular capaz de girar en cualquier sentido, que Namco ha desarrollado para su próximo "shooter" espacial. En realidad se trata de un soporte compatible con todas las placas actuales (Naomi 1 y 2, System 246 y Xbox) que añade a los juegos movimiento, sonido Dolby Digital 5.1 y proyección en una pantalla esférica.

Para la demostración se utilizó el juego «Star Blade», para lo que hizo falta acoplar un joystick completamente analógico con 4 botones de disparo, y, la verdad, la sensación de estar "metido" en el juego era total. Namco, aprovechando el nuevo clima de cooperación con el otro gigante japonés, está preparando la distribución de esta recreativa en todos los salones de Sega.



CONTINUAMOS EL REPASO A LA AVALANCHA DE PELÍCULAS QUE SE ESTÁ PRODUCIENDO ESTOS MESES, ENTRE LAS CUALES HAY ALGUNAS SORPRESAS INTERESANTES, Y TAMBIÉN A LAS NOVEDADES EN MANGA Y OTROS PRODUCTOS QUE ACABAN DE SALIR AL MERCADO

ESPECIAL LANZAMIENTOS EN DVD (y 2)

Disponer de los últimos estrenos con la mejor calidad en tu propia casa ya no es sólo un sueño: basta con tener una PlayStation 2 (o un reproductor de DVD), unos buenos altavoces... y una sección en Hobby Consolas que te mantenga siempre informado de los mejores lanzamientos.

YA A LA VENTA

LA FUERZA INTERIOR
¡Ya está aquí el súper-DVD de Final Fantasy!

4.495 Ptas
27,02 €

Atención, por que este es uno de los imprescindibles de este invierno: La Fuerza Interior sale el 4 de diciembre (o sea, ya mismo) y trae dos discos, que incluyen todos los extras imaginables: reportajes, documentales, inicio y final alternativos, trailers interactivos, comentarios, banda sonora, extras ocultos, ¡y muchos más! Se trata de una versión de auténtico ensueño, en la que Columbia Tristar ha tirado la casa por la ventana, con una calidad sensacional y, por supuesto, el sonido Dolby Digital 5.1.

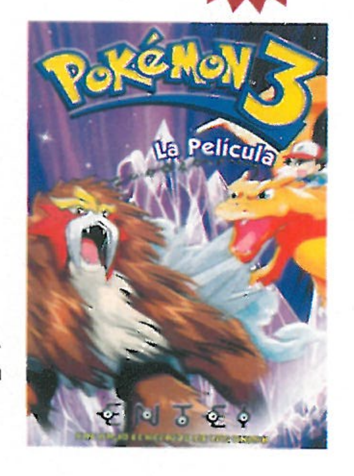


POKÉMON 3
La vuelta de Pikachu

3.995 Ptas
24,01 €

En esta tercera parte de las aventuras de los Pokémon en la pantalla grande, Ash, Pikachu y sus amigos tendrán que enfrentarse al poderoso Pokémon Entei, mientras van tras las huellas de una pequeña niña huérfana que está encerrada en una prisión imaginaria por los Pokémon Unown.

Incluye comentarios, un reportaje, vídeo musical, un trailer, y otros extras.



SHREK
Dos DVD para partirse de risa

Las películas de animación por ordenador se han puesto más de moda que nunca, y más aún después del paso por las salas de cine de Shrek, esta hilarante película de Dreamworks en cuyo doblaje participaron los conocidos humoristas de Cruz y Raya.

Pues bien, la película ya está en DVD, y viene con dos discos cargados de extras (unas divertidas entrevistas con los personajes, varios cortometrajes, un karaoke, etc.), uy además incluye el doblaje al castellano y también al catalán.

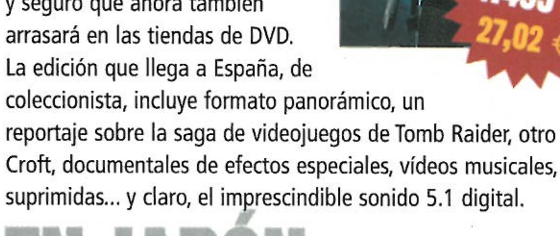




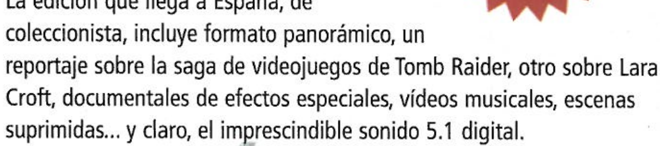
Si deseas aportar tu granito de arena a esta sección, tienes alguna colección, objetos, información o cualquier otra cosa que te gustaría que publicásemos, envía una carta a:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre ESCAPARATE
También podéis enviar vuestros E-mail a: escaparate.hobbyconsolas@hobbypress.es

YA A LA VENTA

TOMB RAIDER
¡Lara Croft salta hasta la pantalla de tu televisión!



Ya está aquí la ansiada película protagonizada por Angelina Jolie arrasó en taquilla en los cines de toda España (no tanto en crítica), y seguro que ahora también arrasará en las tiendas de DVD. La edición que llega a España, de coleccionista, incluye formato panorámico, un reportaje sobre la saga de videojuegos de Tomb Raider, otro sobre Lara Croft, documentales de efectos especiales, vídeos musicales, escenas suprimidas... y claro, el imprescindible sonido 5.1 digital.



X-MEN
Una película X-cepcional



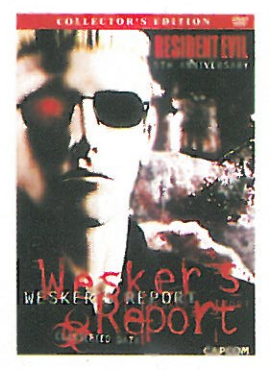
Si el paso por el cine de los X-Men te moló tanto como a nosotros, ahora te vas a subir por las paredes, porque la versión en DVD ya está disponible en todas las tiendas especializadas del país. Dispone de un montón de extras, como un Detrás de las cámaras, Cómo se hizo, escenas inéditas, fotos, anuncios, entrevistas, trailers, etc., y también incluye sonido 5.1. Vamos, una edición de lo más correcto, para una patrulla de lo más increíble.




EN JAPÓN

Recomendados para su importación

Para aquellos que puedan permitirse el lujo de importar DVDs desde Japón, para luego visionarlos en reproductores multizona, estos son los dos lanzamientos más interesantes en el país del sol naciente.



WESKER'S REPORT

Este es el famoso DVD conmemorativo del 5° aniversario de la saga «Resident Evil», que Capcom acaba de poner a la venta de forma separada en Japón, y que incluye un extenso vídeo con toda la historia de «Bio Hazard» narrada por Albert Wesker en persona. El vídeo incluye imágenes y fotos inéditas, multitud de FMV de los juegos y un montón de información. ¡Una pasada!

SAILOR MOON: LA PELÍCULA



Todavía no ha salido a la venta (lo hará a principios del año que viene), pero medio país está ya revuelto a la espera de Sailor Moon The Movie en DVD, las aventuras de estas famosas chicas del anime televisivo.

El paquete incluye nada menos que cinco películas, junto a un disco especial con extras y otros regalos para coleccionistas.

VHS
Llegan nuevas series en vídeo de Selecta Vision

No sólo de DVDs debe vivir el hombre, o al menos eso deben pensar en Selecta Vision, empresa que se está preocupando mucho por hacer llegar hasta las tiendas de películas de nuestro país los siguientes animes en VHS.

GREAT MAZINGER

Las aventuras del mítico personaje de la serie de TV, en esta cinta -la primera de cuatro-, de 40 minutos de duración, en la que al mecha más famoso del anime japonés le toca enfrentarse al malo de Grendizer.





ARC THE LAD

Esta es la historia de un joven llamado Erc y su fiel amigo Kurga, quienes se embarcan juntos en una mágica aventura a lo largo de nueve cintas, a la búsqueda del causante de la destrucción del pueblo de Erc.



TRIGUN

Este es otro de los animes más conocidos del panorama japonés, una divertida mezcla entre asesinos, romances y venganzas, en la que el protagonista debe desenmarañar el secreto del Pistolero Legendario.



JUEGO DE CARTAS: ¡Ya puedes intercambiar a Harry Potter!

Los creadores del juego de cartas de Pokémon (los conocidos chicos de Wizards of the Coast), han sido los encargados de sacar a la venta el nuevo juego de cartas intercambiables de Harry Potter, el personaje de ficción y magia de moda en todo el mundo, y que trae a nuestras tiendas la empresa Distrimagen.

Si nunca habéis jugado con este tipo de cartas, es una buena oportunidad de hacerlo, porque el juego trae un set de iniciación, así como varios mazos que se irán actualizando poco a poco.

MÁS INFORMACIÓN EN www.distrimagen.com



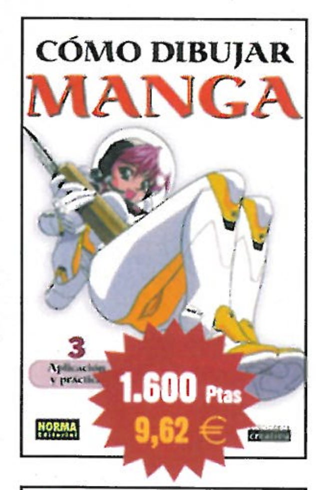
MANGA: Mangamaníacos... ha llegado la hora: ¡Puños fuera!



Cómo... ¿qué no sabes qué es eso de "puños fuera"? ¡Pero sí pertenece a uno de los personajes japoneses más famosos de la TV! Se trata de Mazinger Z, un robot gigante que comenzó sus andadas en el manga, y después se pasó a la TV con una serie que marcó una época (hace ya 25 años... uf).

Pues bien, desde el 26 de octubre podéis encontrar en las tiendas el primer tomo de una alucinante edición del manga original de Mazinger Z, que constará de 5 volúmenes, y viene editado con una encuadernación del más alto nivel. Un capricho que no podéis dejar pasar... sobre todo si ya estáis un poquito entrados en años.

MANGA: Llegan más libros de Norma Editorial





Este mes, Norma Editorial continúan con dos de sus series más interesantes :

• CÓMO DIBUJAR MANGA (VOLUMEN 3)

¿Qué tal lleváis los mangas, aprendices de dibujantes? Si ya habéis acabado con las dos primeras entregas de este curso de dibujo de cómic japonés, ya tenéis en vuestra librería habitual el tercer volumen. El tema: "Aplicación y práctica".

• UTENA 2

La emocionante continuación de la historia de Utena Tenjo, la chica revolucionaria, ya está también disponible. Como recordaréis, se trata de un manga shojo, orientado más bien a las chicas, editado además en formato japonés (se lee de derecha a izquierda).

ENCUENTRALOS EN www.normacomics.com



FIGURAS: ¡Pero hijo, hay un ogro en tu habitación!

Estas madres no se enteran... no saben que McFarlane Toys, esos maestros de las figuras de acción que nos tienen alucinando todavía con los muñecos de «Metal Gear 2», acaban de presentar la serie de figuras de acción de la película de animación por ordenador Shrek, de Dreamworks.

Se trata de un grupo de figuras de 6 pulgadas de todos los personajes, así como varios sets de acción con decorados directamente sacados de la peli, y va a salir en las próximas semanas a la venta para el mercado americano.

Lo que no sabemos es si mantendrán las voces de los "chalados" de Cruz y Raya...

BUSCALAS EN www.gamestop.com





POR-MI.COM
http://www.por-mi.com

Tu música y los mejores logos en tu móvil **906 42 19 81**

¡¡NUEVOS MODELOS PARA TONOS!!
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

Logo y Tono del Mes
Bongo Bong - MANU CHAO
915007
302131

¡¡Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS**, un **NOKIA 3310**, una **MOUNTANBIKE** o **10.000 PTS**!!





Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261



Adorna tu movil

200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282
700193	700223	700210	700197
700206	700229	700224	700225
300671	700192	700208	700194

más en... http://www.por-mi.com

TOP 10 LOGOS

1	100008	6	202227
2	212463	7	211573
3	314502	8	100007
4	702123	9	314561
5	704441	10	202615

TOP 10 TONOS

1	**Misión Imposible,** CINE	407714
2	**Simpsons,** TV Theme	407698
3	**Como el agua,** Camaron	431402
4	**We are the champions,** Queen	407408
5	**Sex Bomb,** Tom Jones	407480
6	**Me pongo colorada,** Papa Levante	431636
7	**El alma al aire,** Alejandro Sanz	431371
8	**Pantera Rosa,** TV	407693
9	**Real Madrid,** Himno Fútbol	431446
10	**Cacho a cacho,** Estopa	431433

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, luego nos das tu número de móvil y aparecerá en tu pantalla!!

¿Te gusta la gente sexy, romantica, sencilla o posesiva?

Tenemos novi@s virtuales para todos los gustos. Elige tu tipo e indicanos a que hora quieres recibir los mensajes de tu nueva pareja.

WWW.MI-LIGUE.COM **906 88 72 32**

SERVICIOS SMS
mi sms 66666

Si te quieres reir manda un mensaje al 66666 con la palabra CHISTE y te enviaremos un chiste muy gracioso. Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema: machista, borracho, Superman... Ej: chiste borracho

SI QUIERES PRESUMIR DELANTE DE TUS AMIGOS, PIDE UNA FRASE A NUESTRO SERVICIO DE CITAS CÉLEBRES. MANDA UN MENSAJE CON LA PALABRA CITA AL NÚMERO 66666 Y RECIBIRÁS UN EJEMPLO DE SABIDURÍA.

"La mejor manera de librarse de la tentación es caer en ella" (Oscar Wilde)



CAMBIA TU BUZÓN DE VOZ
www.mi-contestador.com

Ponle la voz de tu personaje favorito: South Park, un cantante... ¡Hazlo ya!

Válido para todos los móviles

906 88 70 13

600605	Carmen Sevilla	600616	Los Picapiedra
600606	Chiquito	600619	Rocío Jurado
600609	Dinio	600620	Yogi y Bubu
600612	Jose Mª García	600623	Fidel Castro
600614	Paco Rabal	600624	Cartman South Park

¿QUIERES HACER NUEVOS AMIGOS?



www.mi-fiesta.com

El Party Line + divertido

906 88 70 45



Díselo con... **www.mi-ligue.com**

La mejor forma de decir en un mensaje todo lo que no te atreves a decirle en persona

906 88 70 40

SI QUIERES GASTAR UNA BROMA A TUS AMIGOS Y ESCUCHAR SUS REACCIONES

Tlfnos. móviles y fijos



Elige un personaje y danos el teléfono de tu amigo. ¡No pararás de reir!

www.mi-broma.com



906 88 70 34

¿Eres de los que creen que "nadie regala nada"?

Puedes ganar importantes premios en metálico sólo por el precio de una llamada... ¿Será hoy tu día de suerte?



¡Gana 10.000.000 de ptas!

www.mi-sorteo.com

906 88 71 27

www.mi-deporte.com

¿QUIERES VIVIR UN PARTIDO MINUTO A MINUTO AUNQUE NO LO PUEDAS VER?

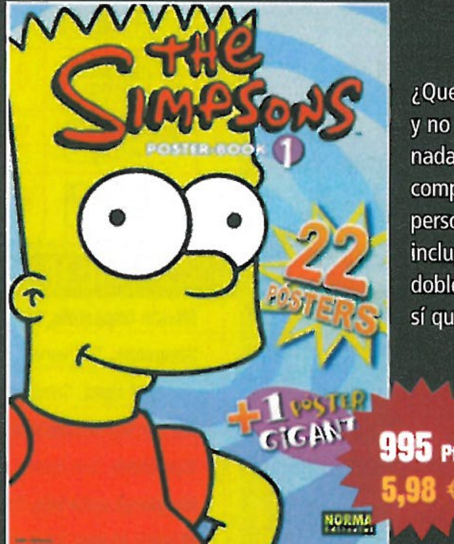
Te mandamos un mensaje a tu móvil cada vez que uno de los equipos marque un gol o cuando saquen una tarjeta roja. ¡Y sabrás el resultado del encuentro antes que nadie!

906 88 72 30

NO VÁLIDO PARA MOVILINE. PRECIO MIN. 165 PTS/MIN.

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110. TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500 • Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50 • Alcatel SÓLO TONOS One Touch Easy 300
Ericsson SÓLO TONOS T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888 • Siemens SÓLO TONOS SL45 • Panasonic SÓLO TONOS EB6092

LIBRO: Un montón de pósters de Los Simpsons

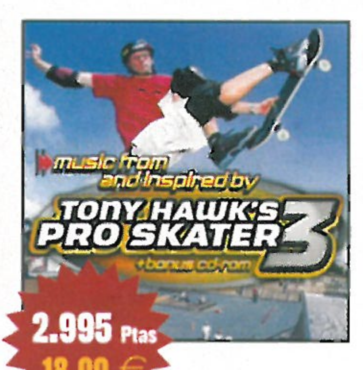


995 Ptas
5,98 €

¿Que quieres un póster de Los Simpsons y no sabes dónde encontrarlo? Pues nada, te acercas a una tienda, y te compras el nuevo libro basado en los personajes de Matt Groening, que incluye 23 pósters desplegables (once dobles y una triple), y arreglado. ¡Ahora sí que ya no vas a tener excusas para no tener tu habitación empapelada de arriba a abajo con las imágenes de Bart, Homer y el resto de la familia!

DISPONIBLE YA
EN TU QUIOSCO HABITUAL

BSO: La música de Tony Hawk, ya a la venta



2.995 Ptas
18,00 €

Si tenéis buena memoria -o la revista a mano-, recordaréis que el mes pasado os decíamos que probablemente llegara a España en breve la banda sonora de «Tony Hawk 3», que incluía temas de Deftones, Papa Roach y muchos más. Pues nada, que la cosa ha sido "dicho y hecho", porque ya mismo podéis ir a comprarla en vuestra tienda favorita, gracias a los distribuidores de Proein, que son quienes se están encargando de traerla a nuestro país.Y por si no tenéis bastante, el disco no viene solo: ¡encima incluye un segundo disco para el ordenador, lleno de extras! Este Tony sólo nos da alegrías...

WARGAMES: El juego de tablero de El Señor de los Anillos, a la venta en Workshop

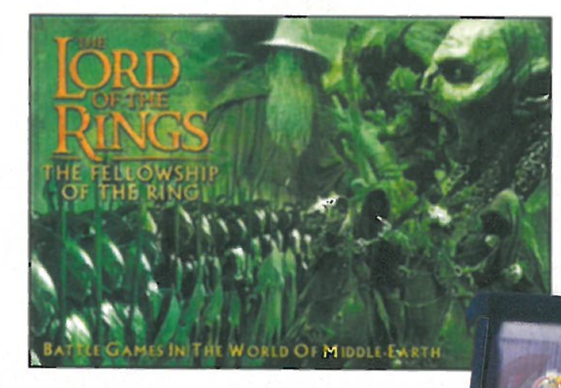




¿Conocéis los juegos de guerra sobre tablero al estilo Warhammer? Sí, esos en los que recreamos batallas con figuras en miniatura y se juega con dados, y todo eso (algo parecido al rol). Pues bien, aprovechando la salida al mercado de la película y el juego de El Señor de los Anillos, se acaba de poner a la venta un Wargame basado en la novela de Tolkien.

De momento, está disponible el set básico, con el que podréis aprender las reglas y recrear las primeras batallas, y poco a poco irán estando disponibles sets completos con otros personajes hechos en plomo -en lugar de plástico- a un precio reducido.

A LA VENTA EN www.games-workshop.es



Si eres uno de esos acérrimos de El Señor de los Anillos, estarás contento: pronto tendrás la peli, el videojuego, y el juego de tablero.

EDICIÓN LIMITADA: Zelda se merece un trato "Especial"

Menos mal que no somos malos, y no nos gusta ser crueles con vosotros. Porque como ya habréis visto, sorteamos 10 unidades de esta Edición Limitada de los dos nuevos «Zelda» de GBC que nos ha regalado Nintendo. ¡Qué majos! Imaginaos: Incluye una camiseta, un poster, pegatinas para GBC y GBA, dos pines, un boomerang, y claro, los dos juegos en castellano. Por su puesto, no se puede encontrar en las tiendas, así que quien tenga la suerte de llevárselo conseguirá una preciada joya... Vaya suerte que tienen algunos, ¿verdad?



Lo que no entendemos muy bien es lo del boomerang...

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL
330,50€ 54.990




PLAYSTATION 2
299,91€ 49.900



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY
28,79€ 4.790



DVD REMOTE CONTROL SONY
27,02€ 4.495



MEMORY CARD 8 Mb.
39,01€ 6.490



007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO
63,05€ 10.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF THE KINGS
60,04€ 9.990



AIR BLADE
57,04€ 9.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
60,04€ 9.990



BURNOUT
57,04€ 9.490

CAPCOM vs SNK 2
63,05€ 10.490





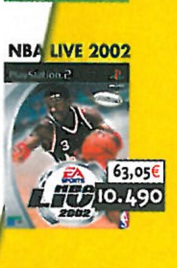
CASPER 60,07€ 9.995
DARK CLOUD 57,04€ 9.490
DEAD OR ALIVE 2 42,01€ 6.990
DYNASTY WARRIORS 2 36,00€ 5.990
DUNE 51,03€ 8.490
EL REGRESO DE LA MOMIA 57,07€ 9.495





FORMULA ONE 2001 42,01€ 6.990
GIANTS CITIZEN KABUTO 57,04€ 9.490
GRAN TURISMO 3 A-SPEC 57,04€ 9.490
GTA III 63,05€ 10.490
HALF LIFE 60,07€ 9.995
JAK AND DAXTER 57,04€ 9.490





KLONOA 2 57,04€ 9.490
LOTUS CHALLENGE 57,04€ 9.490
MAX PAYNE 63,05€ 10.490
MOTO GP 42,01€ 6.990
MOTOR MAYHEM 60,04€ 9.990
NBA LIVE 2002 63,05€ 10.490





PRO EVOLUTION SOCCER 60,04€ 9.990
PROJECT EDEN 57,04€ 9.490
RAYMAN M 63,08€ 10.495
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 66,05€ 10.990
SILENT SCOPE 2 60,04€ 9.990
SOUL REAVER 2 63,05€ 10.490




SPY HUNTER 57,04€ 9.490
SSX TRICKY 63,05€ 10.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT 42,01€ 6.990
TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 75,07€ 12.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 63,05€ 10.490
WIPE OUT FUSION 57,04€ 9.490



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
57,04€ 9.490



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX
57,07€ 9.495



DEVIL MAY CRY
63,05€ 10.490



FIFA FOOTBALL 2002
63,05€ 10.490



SILENT HILL 2 - DIGIPACK
63,05€ 10.490

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
57,04€ 9.490



Ofertas validas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

Llévate tu Dreamcast junto con el Chuchu Rocket, Quake III Arena, ratón y teclado por sólo 24.900 Pts. (149,65 €).

superofertas del mes

DREAMCAST 120,14 € - 19.900

CONTROLLER	KEYBOARD (TECLADO)	MOUSE (RATÓN)	VISUAL MEMORY	VOLANTE INTERACT V3 FX + ASTROPAD
28,19 € / 4.690	17,97 € / 2.990	17,97 € / 2.990	26,99 € / 4.490	48,02 € / 7.990



90 MINUTOS SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL 42,01 € 6.990








FLOIGAN BROS. 42,01 € 6.990

Juego	Precio
CHARGE BLAST	33,00 € / 5.490
COASTER WORKS	33,00 € / 5.490
CRAZY TAXI	42,01 € / 4.990
CRAZY TAXI 2	42,01 € / 6.990
DAYTONA USA 2001	42,01 € / 6.990
DINO CRISIS	23,98 € / 3.990
DUCATI WORLD	51,03 € / 8.490
EIGHTEEN WHEELER	42,01 € / 6.990
EXHIBITION OF SPEED	51,03 € / 8.490
FERRARI 355 CHALLENGE	23,98 € / 3.990
FIGHTING VIPERS 2	29,99 € / 4.990
METROPOLIS STREET RACER	29,99 € / 4.990
MONACO GP RACING SIM. 2	17,97 € / 2.990
NHL 2K	29,99 € / 4.990
OUTTRIGGER	42,01 € / 6.990
PHANTASY STAR ON LINE	51,03 € / 8.490
PRO PINBALL TRILOGY	45,02 € / 7.490
RESIDENT EVIL 3	23,98 € / 3.990
SEGA EXTREME SPORTS	29,99 € / 4.990
SEGA GT	29,99 € / 4.990
SEGA RALLY 2	23,98 € / 3.990
SHENMUE	42,01 € / 6.990
SKIES OF ARCADIA	51,03 € / 8.490
SONIC ADVENTURE	17,97 € / 2.990
SONIC ADVENTURE 2	42,01 € / 6.990
SONIC SHUFFLE	42,01 € / 6.990
SOUL CALIBUR	23,98 € / 3.990
SPACE CHANNEL 5	23,98 € / 3.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	23,98 € / 3.990
TOMB RAIDER CHRONICLES	57,04 € / 9.490
TOY RACER	5,95 € / 990
UEFA DREAM SOCCER	23,98 € / 3.990
UNREAL TOURNAMENT	42,01 € / 6.990
VANISHING POINT	54,03 € / 8.990
VIRTUA ATHLETE 2K	29,99 € / 4.990
VIRTUA TENNIS	29,99 € / 4.990









HEADHUNTER 42,01 € 6.990









SHENMUE 2 42,01 € 6.990





















VIRTUA TENNIS 2 42,01 € 6.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

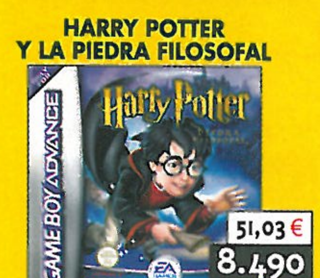
EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

57,04 € 9.490

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

51,03 € 8.490

MEGAMAN: BATTLE NETWORK

51,06 € 8.495

GAME BOY ADVANCE

~~21.495~~ 20.990

MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA



- BATMAN VENGANCE — 51,06 € 8.495
- CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON — 51,03 € 8.490
- CASPER — 45,02 € 7.490
- DONALD CUAK ATTACK — 51,06 € 8.495
- DOOM — 57,04 € 9.490
- EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 51,06 € 8.495
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY — 42,04 € 6.995
- FINAL FIGHT — 51,06 € 8.495
- GRADIUS ADVANCE — 54,03 € 8.990





- INSPECTOR GADGET — 51,03 € 8.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER — 54,03 € 8.990
- KLONOA — 54,03 € 8.990
- LADY SIA — 54,06 € 8.995
- LUCKY LUKE WANTED! — 54,03 € 8.990
- MARIO KART SUPER CIRCUIT — 42,04 € 6.995






- RAYMAN ADVANCE — 51,06 € 8.495
- SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE — 57,04 € 9.490
- SPYRO SEASON OF ICE — 51,06 € 8.495
- SUPER MARIO ADVANCE — 42,04 € 6.995
- SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL — 51,06 € 8.495
- X GAMES SKATEBOARDING — 54,03 € 8.990




HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

39,01 € 6.490

RESIDENT EVIL GAIDEN

33,00 € 5.490

GAME BOY COLOR POKÉMON + P. CRISTAL

108,12 € 17.990

GAME BOY COLOR
81,08 € 13.490



- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — 33,00 € 5.490
- ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO — 39,01 € 6.490
- BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANITOS — 39,01 € 6.490





- EL PLANETA DE LOS SIMIOS — 39,04 € 6.495
- GHOSTBUSTERS — 36,00 € 5.990
- LAS SUPERNENAS: PÁNICO EN TOWNSVILLE — 39,04 € 6.495





- PÓKEMON CRISTAL — 42,01 € 6.990
- PÓKEMON ORO — 42,01 € 6.990
- PÓKEMON PLATA — 42,01 € 6.990
- SHREK — 39,04 € 6.495





- SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX — 36,00 € 5.990
- SNOOPY TENNIS — 33,00 € 5.490
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES — 36,00 € 5.990
- THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS — 36,00 € 5.990
- TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD — 36,00 € 5.990
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 36,00 € 5.990









POKÉMON STADIUM 2

69,06 € 11.490

N 64 NEW MARIO PAK

113,59 € 18.990

BANJOO-TOOIE

72,06 € 11.990

EXCITEBIKE 64

57,04 € 9.490

MARIO PARTY 3

57,04 € 9.490

PAPER MARIO

69,06 € 11.490

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de diciembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre
TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



RUBÉN BARQUELA SIERPES. Pontevedra
Nuestro lector Rubén se ha "currado" una manera muy graciosa de mostrar el interés de todas las compañías por conseguir que Sega programe para sus respectivas consolas, y la verdad es que el dibujo le ha quedado de lo más resultón. ¡Enhorabuena, "monstruo"!

GBA... Y MUCHO MÁS

Hola Yen, no te voy a decir desde cuándo leo tu revista, porque es desde hace un montón de tiempo. Así que paso a mis dudas:

¿Crees que bajarán de precio a la Game Boy Advance antes de navidades?

Pues para qué nos vamos a engañar... no lo creo. Piensa que, desde la salida de la consola al mercado, es el momento del año en el que más unidades espera vender Nintendo, así que no creo que haya bajada hasta después de Navidades.

¿Se podrá jugar a Mario Tennis conectando dos Game Boy Advance?

Efectivamente, aunque lo que creo que no incluirá modo para cuatro jugadores, sino sólo para un máximo de dos.

Ahora que va a salir Half-Life para PS2, ¿crees que también saldrá el Counter Strike? De ser así, ¿podría llevar una opción para jugar con la consola?

Sé que muchos os estáis haciendo esa pregunta, pero de momento no hay noticias al respecto. Paciencia, colegas.

¿Hay algún juego de El Señor de los Anillos o de Dragon Ball para dentro de poco?

Si te refieres a PS2, se sabe que Vivendi tiene la licencia del primero, aunque aún no ha salido más información, y del segundo ya he dicho que va a salir un juego, pero no en España.

Ángel Solís (Murcia)



MONSTER RANCHER: Este original juego genera información aleatoria, para crear los personajes, de un CD cualquiera.

UN JAPONMANÍACO

Hola Yen, mi nombre es Francisco, o sea Paco, y tengo 13 años. Ahí van mis dudas:

¿Está Monster Rancher 1 y 2 para PSOne? ¿Me podrías dar información sobre el juego?

Claro que puedo hombre, ¡para eso estamos aquí! Se trata de dos juegos que sólo salieron en Japón, y que se jugaban al estilo Tamagotchi, pero de una forma bastante curiosa: el juego podía leer un pequeño sector de cualquier CD que se metiera en la consola, generando con la información recogida un determinado tipo de monstruo. Luego había que criarlos, hacerlos luchar, etc. No llegó nunca a España, pero en Japón va a salir ya la primera entrega para PlayStation 2.

> *"Va a salir un juego de Dragon Ball para PlayStation 2, pero no en España."*

¿Van a sacar el Suikoden III para PSOne? ¿Serán los mismos personajes que en el Suikoden II?

No, el juego va a salir sólo en PlayStation 2, y Konami ha desvelado que el nuevo sistema de juego va a incluir nuevos personajes.

¿Es verdad que en Pokémon Crystal se hace de día y de noche, que llueve, y se puede elegir un chico o una chica? ¿Qué Pokémon sale en la carátula?

Todo cierto, aunque de todos modos a mí se me antoja demasiado parecido a las Ediciones Oro y Plata. El Pokémon de la carátula es Suicune (éste que ves aquí al lado).

¿Es verdad que el Broken Sword de GBA es diferente al de PSOne?

En la historia y los gráficos no, lo único que se ha cambiado son los diálogos por mensajes en pantalla (tampoco era cosa de pedir un milagro a los programadores, ¿no crees?).

¿Sabéis cuándo van a dejar de fabricar PSOne?

Cuando dejen de salir juegos, digo yo. Pero no te preocupes, que aún queda tiempo hasta que pase eso.

¿Van a sacar Digimon World para PSOne? ¿Cuándo?

Pues sí, y ya lo tienes en las tiendas.

Paco (Valencia)



MÁS LANZAMIENTOS PARA PORTÁTILES

¡Qué pasa Yen! Soy un chaval de 16 años, me llamo David, y cómo no, soy un seguidor de tu sección. Ahí van mis preguntas:

¿Crees que GBA sería capaz de emular perfectamente juegos de la desaparecida NeoGeo como los Samurai Shodown 4, KoF 99, o Metal Slug 3? Si es así, ¿crees que lo harán?

Desgraciadamente, aunque fuera posible (que podría serlo), no va a suceder, porque como habrás visto en las noticias, SNK acaba de cerrar definitivamente como empresa.

¿Sacarán a medio o largo plazo un Resident Evil para GBA? ¿Y un Legend of Zelda?

Puedes estar seguro de que sí, aunque aún no se sabe cuándo.

¿Podremos disfrutar pronto de un Donkey Kong en GBA? ¿Hay alguna fecha concreta?

No la hay, pero te digo lo que en la respuesta anterior: ten por seguro que Nintendo no perderá la oportunidad de hacer conversiones para GBA tan apetitosas.

Según dijísteis, el Pokémon E-card Reader de GBA lee los códigos de barras de unas cartas coleccionables... ¿eso quiere decir que si no compras estas cartas no se puede jugar con el ►

Opinión

LA SUPUESTA «MARGINACIÓN» DE XBOX

Quería daros un poco de caña por el poco afecto que tenéis a la pobre Xbox. Para vosotros, parece que la mejor consola de todas es PlayStation 2, lo cual me parece estupendo, pero por favor, procurar repartir un poco más los comentarios y halagos que hacéis hacia todas ellas.

Claro, Xbox es bastante cara, pero recordad a qué precio salió PS 2. Además, no tiene codificador Dolby Digital 5.1 en tiempo real, ni disco duro, ni tarjeta Ethernet, ni 64 MB de RAM.... Y todo eso sin contar que 317 juegos se están desarrollando en estos momentos para ella, de los cuales 50 son totalmente exclusivos. Confío en que no os lo toméis a mal, pero es que últimamente he notado que no le habéis demostrado demasiada confianza a Xbox. Yo, por mi parte, esperaré y compraré mi Xbox más o menos cuando llegue, aunque esperaré un poco hasta que baje del precio inicial. Y lo hará rápido, pues tened en cuenta que para cuando venga, PlayStation 2 ya estará a 30.000 ptas. o quizá menos, aunque los juegos seguirán siendo igual de malos.

Javier Moro (e-mail)

juego? ¿Dicho juego de Pokémon es un RPG como el Oro y el Plata o es una especie de Trading Card?
Todavía no hay mucha información sobre él, pero creo que va a ser un híbrido entre ambos sistemas de juego. Pero bueno, todavía falta bastante para que salga.

David Barrena González (Navarra)

¿VUELVE CAMPEONES?

¡Hola Yen!, tengo 19 años, soy un fanático de los mangas y espero ser un futuro poseedor de una PS2, pero antes me tienes que aclarar un par de dudas:
Me he enterado de que en noviembre van a sacar un juego para Game Boy Advance sobre las nuevas aventuras de Oliver y Benji, que se llamará Captain Tsubasa: Road to 2002. ¿Saldrá para alguna otra consola este juego?
No lo creo, y de hecho, no esperes que la versión de GBA llegue a nuestro país. ¡Ya quisiéramos!

> "El distribuidor dijo que no pensaba traer el nuevo juego de Dragon Ball a nuestro país"

He visto un juego llamado Harvest Moon, me puedes decir todo lo que sepas de él. ¿Saldrá en España?
Me extraña que no lo conozcas, porque ha habido versiones de este original "simulador de granjero" desde SNES hasta GB, GBC, N64, y PS, y hasta se ha anunciado ya otra para PS2, que supongo que es por la que preguntas. Este curioso RPG ha salido el mes pasado en Japón, y no va a venir aquí ni en sueños...
Por cierto, ¿qué ha pasado con el juego de Dragon Ball que están desarrollando para PS2, no se sabe nada más de él? ¿No os han dado algunas pantallas? Por cierto, ¿qué compañía lo está desarrollando?
Qué pesaditos estáis... Sólo se sabe que no se sabe nada, que la distribuidora dijo hace unos seis meses que no pensaba a traerlo a nuestro país -allá ellos-, y poco más.



CAPTAIN TSUBASA: ROAD TO 2002: La celebración del próximo Mundial de Fútbol en Japón y Corea ha animado a los nipones a crear nuevos juegos con Oliver y Benji como protagonistas.

¿Saldrá el juego One Piece para PlayStation, o algún otro juego basado en anime/manga para PSOne de aquí a final de año?
En España no creo, sobre todo porque esa serie no se conoce en nuestro país, y no tendría el mismo tirón. Además, lo más probable es que cualquier título de ese tipo saliera en 128 bits.

Daniel Marcos Llamas (Málaga)

HACIENDO CÁLCULOS

Hola Yen, soy un fiel seguidor de la revista, poseedor satisfecho de una PS, no tanto de una Nintendo 64, y unas dudas que me gustaría que me resolvieras:
Me voy a comprar una PS2 ahora que está a tan bajo precio, ya he conseguido ahorrar, lo malo es que según mis cálculos no me puedo comprar ningún juego. ¿Vendrá la consola con alguna demo?
Claro, trae un CD (no, no es un DVD) con varias demos, y una utilidad de programación, pero esto ya lo respondí una vez, tío. ¿Es que no estáis atentos?
Mis tipos de juego favoritos son los de lucha y los RPG. En el campo de los RPGs tengo claro que compraré FFX, pero del otro género no me decido: ¿TTT o Dead or Alive 2?
¿Tienes el Tekken 3 de PS? Entonces, mejor cómprate el Dead or Alive 2. Si no es así, sería pecado no tener por lo menos una entrega de la saga Tekken.
¿Es cierto que en el DoA3 de Xbox no saldrá Kasumi, y que será sustituida por una tal Nakami, que lleva un horrendo kimono?
Pues no, saldrán viejos conocidos como Kasumi y Lei Fang, y habrá nuevos como Hitomi, Christie (la del pelo blanco que ya habéis visto en la revista) y un tal Brad (no creo que sea Pitt).
He oído el rumor de que Square va a programar algún Final Fantasy para Game Cube. ¿Es cierto? ¿Sacarán esas mismas conversiones en PS2?
De momento no es más que una posibilidad, aunque claro, eso ya es más de lo que había hace un par de años.
¿Será posible ver King of Fighters en PS2? Es que lo probé en una

Opinión

PUNTUACIONES OBJETIVAS

No estoy de acuerdo con los lectores que han escrito en contra del sistema de puntuaciones que tiene Hobby Consolas. Estoy seguro de que en ningún otro medio en el que se analicen videojuegos son tan rigurosos y profesionales como aquí.
Hubo un par de ocasiones en las que yo adquirí un juego diciendo "bah, no será tan malo, si tiene buena pinta", conociendo que en Hobby Consolas lo habían puntuado bajo. Pues nada, siempre me he arrepentido, en todos los casos el comentario de la revista resultó estar perfectamente justificado, tanto en lo bueno como en lo malo. Los redactores de Hobby adaptan sus análisis a la generalidad, es decir, al usuario medio: alguien que sólo sabe un poco de inglés, le gustan los buenos gráficos, los juegos variados, que tiene gente con la que jugar en el modo multijugador y desconfía de géneros más asentados en PC, como la aventura gráfica o la estrategia. Por eso siempre previenen de los matices que caben en el test de un juego: "sólo para los más pequeños", "sólo para los que sepan inglés", "apasionados del rol", "nostálgicos", y cosas por el estilo.
Tan solo discrepo en que, algunas veces, cuando un juego es muy bueno, puntúan todos sus apartados también muy alto, quizás por inercia (aunque sólo lo hacen a veces).

José Antonio Cobo Hervás (Jaén)

recreativa y me gustó.
...pues ahí tendrás que jugarlo, porque como ya he dicho antes, SNK ha cerrado.
¿Cuántas horas de duración tiene aproximadamente Devil May Cry? ¿Merece la pena?
En la primera partida, échale unas 15 sin contar las misiones secretas -lo cual lo convierte en el más largo de PS2-. Pero ten en cuenta que te lo tienes que pasar varias veces para sacarle todo el jugo.
¿Se puede jugar a todos los juegos de PlayStation en PS2? Lo pregunto porque si es así, podré vender mi PS en una tienda de segunda mano y podré comprarme más juegos de PS2.
Recuerdo que había algunos juegos de PS que daban pequeños problemas (el propio Metal Gear Solid entre ellos), pero en general la compatibilidad es prácticamente total.

David Sierra Listón (Madrid)

DUDAS VARIADAS

Aúpa Yen, ¿qué tal andas? Soy un viciado de Getxo de 16 años, poseedor de una gran PS2 y una genial GBA, y querría hacerte unas preguntas:
Ya que Capcom ha bajado la calidad gráfica de Resident Evil Gaiden para GBC, crees que sacarán uno para GBA con la calidad que iba a tener en principio el de Game Boy Color?
Aunque no hay nada oficial, yo apostaría a que sí.
¿Crees que GBA tiene potencia suficiente para mover unos gráficos poligonales de calidad? ¿Podría haber un Tomb Raider en 3D para GBA?
Pienso que aún es pronto para esperar que los juegos de GBA alcancen la calidad de títulos de PlayStation, pero confío plenamente en que los programadores serán capaces, con el tiempo, de sorprendernos con juegos magistrales, tal y como en su momento lo hicieron con GBC.

La pregunta del mes

¿Qué pasará a partir de ahora con Resident Evil?

Hola Yen, en el número 121 decíais que Capcom está ahora mismo versionando los capítulos antiguos de Resident Evil para Game Cube. ¿Esta exclusividad va a afectar sólo a los capítulos antiguos, o también lo hará a los siguientes?
¿Por qué Capcom ha decidido trabajar "casi en exclusiva" para Nintendo, después de las malas relaciones que hubo entre ambas durante la época de Nintendo 64?

Marcelino Arriaza Gestoso, (Cádiz)



Aunque en las noticias de este mes tenéis información sobre el tema, me habéis preguntado tanto sobre el contrato de exclusividad de Capcom con Game Cube, relacionado con Resident Evil, que hay que aclarar definitivamente el asunto.
Según declaró el propio Mikami, creador de la saga, van a versionar TODOS los Resident Evil que han salido en las consolas anteriores: es decir, el 1, el 2, el Némesis, y el Code: Veronica. Y además, los nuevos Resident Evil 0 y Resident Evil 4, que también serán exclusivos para la consola de Nintendo. Lo que pase después de eso (posibles conversiones a otras consolas de los dos nuevos capítulos, o incluso otras versiones nuevas), es una incógnita total, así que no podemos especular con lo que pasará.

teléfono *rojo*

¿Podría extenderse la tendencia de incluir extras en los DVDs de los juegos, como ha hecho Eidos con Soul Reaver 2?
Eso depende de las compañías, y del éxito que alcancen los juegos que incluyen esos extras. Eso sí, sería una pasada.
¿Qué pinta le ves a Buffy: The Vampire Slayer para PS2? Es que la serie es buenísima, y como el juego le ande a la zaga...
Pues no parece malo, aunque todavía no he conseguido ninguna beta para comprobarlo. Si el sistema de lucha es bueno, podría convertirse en un título a tener muy en cuenta.
¿Cuándo va a salir aproximadamente Malice para PS2? ¿Crees que habrá mucha diferencia gráfica con la versión de Xbox?
Sinceramente, no lo creo. Quizá se noten cambios en algunos efectos gráficos, pero en esencia el juego será el mismo. Ah, y saldrá a finales del año que viene.

Javier Granja (Vitoria)

CUESTIONES HIPOTÉTICAS

Buenas Yen, a ver si me puedes resolver unas dudillas que van a determinar mis gastos de aquí a final de año: ¿Hay alguna posibilidad de que la maravillosa portátil GP32 consiga mercado? Si es así, ¿dónde podría conseguir una unidad?
Me parece una portátil muy avanzada tecnológicamente (32 bits, Internet, juego en red, el doble de resolución que GBA...), pero sinceramente no le veo ningún futuro, al menos fuera de Japón. Apenas hay compañías que la respalden, y de momento no va a salir de tierras asiáticas, aunque quizá allí sí consiga algo de popularidad.
La Game Boy Advance retroiluminada, si es que sale finalmente, ¿qué posibilidades tiene de llegar a nuestro país? ¿Qué pasará con el antiguo modelo? ¿Podría ser el mismo caso que la edición limitada de Game Boy Pocket que se lanzó años atrás?
Aunque siguen siendo sólo un rumor, yo personalmente me inclino a pensar que Nintendo sacará esa consola tarde o temprano, aunque probablemente tardará bastante en llegar.
Si Xbox lleva un CPU de ordenador, será un Intel CISC, en lugar de los tradicionales RISC de las consolas... quiero decir que la diferencia entre los 300 Mhz de PS2 y los 733 Mhz de Xbox no es una diferencia real, ¿no es así?
Pues, según Microsoft, el procesador es un Intel ligeramente modificado para adaptarlo a la consola, así que la comparación entre ambos tipos no puede ser tan exacta en este caso.
¿Sacarán finalmente el F355 2 para DC? ¿Realmente no debemos esperar ya más juegos para la consola blanca a partir de mediados del 2003?
Mucho me temo que así es, me refiero a la segunda pregunta. Del F355 2, mejor olvídate.
¿Sony no tiene planes de embarcarse en el mercado de las portátiles? (la PSone no cuenta, no es precisamente una GBA)
Hoy por hoy no, creo que Sony sabe que ese mercado está tan dominado por GB y GBA, que sería poco menos que un suicidio intentar entrar...
Game Cube contra PS2... ¿en qué gana cada una?


CONSOLAS PORTÁTIL GP32: *Así es la nueva portátil que va a salir en Japón, y que ofrece una prestaciones espectaculares.*

¡Qué me dices!

Tengo una propuesta: Me gustaría que al sector femenino nos dierais la satisfacción de recrearnos la vista con un calendario con personajes masculinos de los videojuegos, y si los podéis poner a todos ligeritos de ropa, pues también os lo agradecería.

¿Cómo en una consola tan pequeña como Game Cube cabe tanta potencia?

Hola Yen, tengo una miserable DC, pero ya sabrás que como tengo una Dreamcast y no una PlayStation 2 creo que la Dreamcast es la bomba (pero no es así).

¿Metal Gear Solid 2 será un juego de PlayStation, o de PlayStation 2?

El mes pasado dijísteis que la Game Cube de colores era "mona", aclarando así que es muy infantil, y también dijísteis que no sabíais dónde ponerla... Pues dádmela a mí, que veréis cómo no me caliento tanto la cabeza.

En Game Boy Advance, ¿es verdad que habrá cartuchos que serán como discos de música?

¿Por qué no decís nada de juegos para ordenador?

...el nuevo "Celda" para Xbox es como para asustarse...

La licencia que permite a Game Cube tener en exclusiva toda la saga Resident Evil, ¿la ha comprado?

Tengo una Dreamcast con dos Visual Memory y diez juegos, y aunque en algunos he llegado lejos, no he logrado grabar en ninguno de ellos, no sé cómo hacerlo.

¿Qué viene en la caja de Game Cube?

He leído que Xbox trae ancho de banda... ¿no crees que la consola ya es suficientemente grande como para ser aún más ancha? jajaja

Si PS2 va a tener los suficientes accesorios para conectarse a Internet, y se dice que en un futuro puede ser el sucesor del PC, ¿significa que en el futuro se podrá instalar el Windows o algo parecido?



ONCURSO Dreamcast™

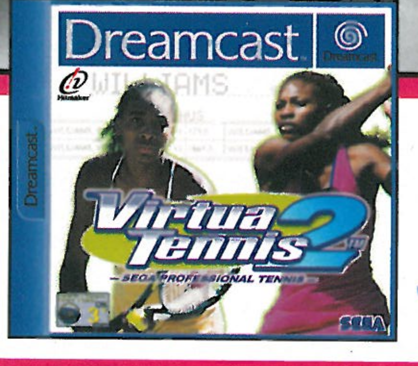
¡PARTICIPA Y GANA!

1 DREAMCAST

15 DREAMCAST CONTROLLER



15 VISUAL MEMORY





SEGA

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST DICIEMBRE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Noviembre hasta el 27 de Diciembre de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Diciembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2002 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

CP: __________ TELÉFONO: __________ D.N.I.: __________

En términos muy generales, técnicamente es mejor la consola de Nintendo, pero PS2 cuenta con el apoyo de más compañías, además su popularidad pesa mucho... Y luego están los juegos, pero eso ya depende de los gustos de cada uno.

(e-mail anónimo)

¿TIEMPOS DE CARGA?

Hola Yen, esta es la primera vez que te escribo, y espero que la primera que salga en la revista. Os sigo desde el número 85, tengo una N64, una DC y una GBA, y ahí van mis preguntas: ¿Qué juegos importantes, aparte de Shenmue 2 y Virtua Tennis 2K2, van a sacar para Dreamcast?

El que más me mola a mí, sin duda, es el Head Hunter, y además no vas a tener que esperar a que llegue, porque ya lo tienes en las tiendas. Vete a por él.

Entre Zelda Majora's Mask, Paper Mario, Donkey Kong 64 y Mario Tennis, ¿cuál es el mejor?

Dejando atrás algunos problemas jugables... Zelda siempre estará entre los mejores.

¿Me podrías decir dos juegos buenos que vayan a sacar estas Navidades para GBA, teniendo ya el Mario Kart y F-Zero?

Si te gusta el fútbol, ISS va a estar muy bien, pero espérate a que lleguen próximamente títulos como Tekken y Doom, y verás lo que es bueno.

¿Será compatible la Game Cube americana con los juegos que saquen en España?

Pues me temo que no.

Estoy pensando en comprarme una PS2, pero todavía creo que le faltan más juegos buenos. ¿Qué juegos interesantes le esperan a PlayStation 2?

¿Te parecen poco interesantes GT3, Devil May Cry, Jak & Daxter? Pues si piensas que pronto llegarán FFX, MGS2, Tekken 4, VF4, Commandos 2, The Getaway... ya me contarás si hay juegos buenos o no. A ver si va a resultar que eres demasiado exigente...

Por último, una curiosidad: ¿me puedes ordenar, de menores a mayores, los tiempos de carga de Dreamcast, Game Cube, PS2 y Xbox?

Colega, que imaginación tienes... Bueno, te responderé diciéndote que los tiempos de carga dependen en 90% de los programadores. Cuanto más tiempo dediquen a depurar el código, más rápido cargará el juego. Por eso hay juegos más rápidos y más lentos para todas las consolas.

Javier Pérez Marchal



SONS OF LIBERTY: *La llegada de Solid Snake a PlayStation 2 va a ser, sin duda, el acontecimiento más importante del año.*

Opinión

LA INSPIRACIÓN DE LOS DIRECTORES DE CINE

La verdad es que me gusta bastante ir al cine y ver todo tipo de películas, y por supuesto, ya he visto Tomb Raider y Final Fantasy La Fuerza Interior.
Pues bien, hace un par de semanas fui a ver Los Otros, y me quedé realmente flipada con la ambientación de la peli, porque era calcada a la del apasionante Silent Hill. Además, esa niebla, esos personajes tan misteriosos, esa atmósfera... A veces me pregunto cuántas veces habrá jugado el director, Alejandro Amenabar, a la genial obra de Konami.
Pero ahí no queda la cosa, porque a la semana siguiente fui a ver A todo gas, y bueno, ya es descarado el parecido con Gran Turismo: los mismos coches, las mismas piezas con las que trucamos nuestras máquinas, etc. Eso sí, en el juego de Sony no salen los mismos chicos... ¡qué pena! Bueno, quizá en Gran Turismo 4...

Marga (Alicante)

COMPRAS INVERNALES

¡Hola Yen! Soy un futuro poseedor de una gran PlayStation, y tengo unas dudas que seguro que podrás responder: Tengo pensado comprar en Reyes una PS2 junto a tres juegos, ¡pero es que me gustan todos! ¿Cuáles son tus tres favoritos?

Veamos: Gran Turismo 3 y Devil May Cry no le deberían faltar a nadie... Luego, dependiendo de tus gustos y preferencias personales, puedes elegir entre Pro Evolution, Jak & Daxter, Tekken Tag, en fin, tú verás.

¿Para cuándo Virtua Fighter 4 y Soul Calibur 2 en PlayStation 2?

Apúntatelo en el móvil: el primero llegará en marzo, y el otro, si mis cálculos no me fallan... más o menos en mayo.

¿Habrá algún RPG de calidad en PlayStation 2 para Navidades?

¿De calidad, calidad? Si de verdad quieres un gran RPG, espérate a la primavera, y te pillas el Final Fantasy X.

¿Silent Hill 2 es tan bueno como la primera parte? ¿Mejor que Devil May Cry?

Personalmente, al menos yo pasé más miedo con el primer Silent Hill. A lo mejor fue porque ya me había acostumbrado y por eso no me ha llegado a sorprender tanto. Eso sí, desde luego Devil May Cry es muy superior a prácticamente todos los survival que había visto antes (con menos miedo y más acción, claro).

Disculpa mi ignorancia, pero... ¿qué es Ethernet?

Cuando hablamos de tarjetas Ethernet para consolas en la revista, nos estamos refiriendo a los adaptadores que se usan para jugar en red a través de un cable, y que permite más velocidad que las conexiones tradicionales a Internet.

David Castillo Miranda (Madrid)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.







Horario: 10.30 a 14.00 y de 16.30 a 20.30.
De lunes a sábados.

Plz. del Callao, 1. 1º planta.
28013 Madrid
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87

GAMECUBE
PIKMIN USA
TONY HAWK 3
ETERNAL DARKNESS
ROGUE SQUADRON 2 USA
FIFA 2002

PS2
TEKKEN 4
METAL GEAR 2 (PACK)
MAXIMO
VIRTUAL FIGHTER 4

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN JAPÓN USA

CONQUER 15.000

VIRTUAL TENNIS 2
SENGOKU 3 (ROM)

CONVERSIÓN DE GAME CUBE PARA JUEGOS AMERICANOS

GAME BOY ADVANCE
TEKKEN
SONIC
KING OF FIGHTER EX
WINNING ELEVEN

XBOX
PROJECT GOTHAM
HOUSE DEATH 3
DEAD OR ALIVE 3
HALO

2 X 1

CONVERSIÓN DE PS2, PAL Y NTSC
JUEGOS RPG, PSX USA







Mayoristas en
Cónsolas y Gameware

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente. Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional. Entrega en 24 horas.

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza • Tel. 976 270 380 • Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona). Tel. 93 725 91 78

Calle Galileo, 264
08224 Terrassa
(Barcelona). Tel. 93 780 97 09

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS



VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

TE OFRECEMOS
- Mas de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo, Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket COLOR: 6.990 ptas.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, Super Nintendo, Game Boy y Game Gear: ....500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo: ....1.000 pts.

mundo ASIA
ACCESORIOS EXCLUSIVOS

¡Envios Peninsula & Baleares Seur Reembolso 24 horas!
Pedidos & Consultas: Telefono:
Tambien en Nuestra WEB:
www.mundoasia.com 902 15 75 46
Ahorra tiempo y dinero comprando sin intermediarios

SEGA DREAMCAST:

DC BLEEMCAST: METAL GEAR SOLID: 2.695
DC BLEEMCAST: GRAN TURISMO 2: 1.995
DC BLEEMCAST: TEKKEN 3: 2.495
DC RGB REAL Cable con salida Stereo: 995
DC RF UNIT SEGA (Antena TV): 1.495
DC Cable Serie DC > PC (Programacion): 6.995
DC Skillz Connection 3en1: Adaptador mandos, Volante (PSX-Saturn + Teclado PC): 3.995
DC Nexus VMS (800 Bloq 4M) + PC Link: 4.195
DC VMS (800 Bloques, 4M): 2.995
DC Treamcast VGA Box (DC en PC): 4.495
DC Vibration Pack (Pack Vibracion): 1.495
DC Skillz 2en1: Ad. Teclado & Raton PC: 2.495
DC Joypad Oficial Sega (Super-Oferta): 2.995
DC Bio Gun (PAL / NTSC) con Vibración: 4.995
DC Bio Gun Inalambrica (Sin Cables): 7.995
DC Joypad Inalambrico (Sin cables): 4.995
DC Mini BioGun (PAL / NTSC) (Pistola): 4.995
DC Alfombra de Baile (Dance Revolution): 5.995
DC Extensor Cable 2metros para Joypad: 995
DC Arcade System Recreativa en casa.: 49.995

SONY PS / PS2:

PS2 ACTION REPLAY 2 Version 2 *Nueva version*
Incluye: DVD Region X + Manager Memory Card + Trucos recientes: GT3 + RGB Fix + CD-R/DVD-R
Tres productos a un INCREIBLE precio de: 6.495
PS2/PS Cable RGB REAL AUDIO/G-CON: 995
PS2 Datel Mega Memory 16MB + BootCD= 7.495
PS2 MESSIAH KIT (Importacion CD/DVD): llamanos!
PS2 Memory Card Expansion 32Megas : 7.995
PS2 VGA BOX, (Alta resolucion monitor PC): 9.995
PS2 Game Studio (Gameboy Color en PS2): 9.995
PS2/PC Datel Keyboard Black Series (USB): 4.995
PS2 Skillz Multi Tap Xtreme (5 Jugadores): 3.995
PS2 Skillz D.Shock Analogico Real Joypad: 2.995
PC Adaptador mandos PS/N64 a PC (USB): 2.995
PC Joy USB: Joypad PS en PC con Vibrac.: 4.495
PS Ultra Impact: 4 Joypad PS en PC con Vibr: 8.495
PS/PS2/PC Alfombra de BAILE con LUCES: 5.995
GBA FLASH LINKER SET Version 256M : 45.995
Consola X-BOX + 3 juegos(Dead or Alive 3 etc..)
¡Llamanos... tenemos la mejor oferta del mercado!
Game Cube Multisistema ya disponible: ¡llamanos!













¿Piensas
abrir tu tienda?

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.



NDORRA
ESCALDES -ENGORDANY

SPAÑA
LBACETE
ALMANSA C/ Dr. Manzanera 2 967 31 22 63
HELLÍN C/ Melchor de Macanaz 22 967 17 60 04

LICANTE
ALCOY 1 C/ Hispanidad 22 96 652 16 31
ALCOY 2 C/ Músico Gonzalo Blanes 41 96 554 93 20
ALCOY 3 Pza. Jaime Conquistador 1 96 533 05 48
BANYERES DE MARIOLA C/Vinalopó 6 96 556 60 49
IBI Avda. de la paz 33 96 655 10 49
MURO DE ALCOY C/ Virgen Desamparados 34 96 553 20 64
PLAYA SAN JUAN PRÓX. INAUG.

ARCELONA
BARCELONA PRÓXIMA INAUGURACIÓN

ÁDIZ
CHIPIONA Avda. de la Constitución 33 956 37 35 82
SAN LÚCAR DE BARRAMEDA Avda. V Centenari Edif. Mirasol 1 956 96 81 15

EUTA
CEUTA PRÓXIMA INAUGURACIÓN

ÓRDOBA
CÓRDOBA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
PUENTE GENIL C/ Rodolfo Gil 16 957 60 08 48

UENCA
CUENCA APERTURA NUEVO LOCAL 969 22 14 53

AÉN
BAILÉN C/ Isabel La Católica 22 953 67 82 52

ADRID
MADRID PRÓXIMA INAUGURACIÓN
ALCALÁ DE HENARES J.Mª Pereida 10 91 802 78 92

ÁLAGA
RONDA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
VELEZ - MÁLAGA C/ Alcalde Manuel Reina edif. Irene III 952 50 19 79

ELILLA
MELILLA PRÓXIMA INAUGURACIÓN

URCIA
MURCIA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
ALHAMA DE MURCIA C/San Pedro 2 968 63 61 14

ARRAGONA
TORREFORTA Pza. Nou Centre Bl.3 esc.1 977 54 00 71

ALENCIA
VALENCIA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
CARLET Avda. Balaguer 8 96 299 47 92
LLOMBAI C/ Maestro Torres 8 96 255 03 88
ONTENIENTE Avda. l´Almaig 40 670 32 19 89
MASSAMAGRELL Avda. Raval 40 96 144 01 05

ORTUGAL
LISBOA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
OPORTO PRÓXIMA INAUGURACIÓN

VIDEO-MANIA



...especialistas en Videojuegos DVD y VHS

NUEVO PRECIO!!! 49.900 ptas 299.91 €









BALDUR'S GATE DARK A. 9.990 60.04 € · BURNOUT 9.990 60.04 € · DEVIL MAY CRY 10.490 63.05 € · EVIL TWIN 9.990 60.04 € · GTA III 10.990 66.05 € · SILENT SCOPE 10.490 63.05 €

OFERTA

A partir de 4.990 ptas. 29.99 € de tu pedido los PORTES GRATUITOS

SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

PSx	Vanishing Point	7.490 ptas
	Alien Resurreccion	7.490 ptas
	The Mummy	6.490 ptas
	ISS	6.490 ptas
Gb	La sirenita II Pinball	6.490 ptas
PS 2	Street Fighter Ex 3	9.490 ptas
	Dinasty Warriors 2	9.490 ptas
	Knockout Kings 2001	10.490 ptas
Pc	Ducati World	5.490 ptas
	Colin mcrae rally 2.0	6.490 ptas
	NBA Live 2001	5.490 ptas

19.990 119.60 €



SPIDERMAN 2 6.990 42.01 € · THE ITALIAN JOB 7.990 48.02 €

7.490 45.02 € · DIGIMON 7.990 48.02 € · 3.990 23.98 € · FINAL FANTASY 9.490 57.04 € · 4.990 29.99 € · 4.990 29.99 €

VHS

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES

GAME BOY ADVANCE 20.990 126.15 €

GAME LINK CABLE 2.990 17.97 €

ADVANCE WARS 6.990 42.01 € · MARIO KART 6.990 42.01 € · MEGAMAN 8.990 54.03 € · PLANETA SIMIOS 8.990 54.03 € · SOCCER 2002 8.990 54.03 €

19.900 119.60 €

6.990 42.01 € · 6.990 42.01 € · FLOIGAN 6.990 42.01 €

NINTENDO 64 19.990 119.60 €

GAME BOY COLOR la evolución...

GAME LINK 2.990 17.97 € · HARRY POTTER 6.990 42.01 € · POK CRISTAL 7.490 45.02 € · SHREK 6.490 39.01 €

POKEMON STADIUM 2 11.990 71.52 € · PAPER MARIO 11.990 71.52 €

TELF.
* packs
* tarjetas de recarga
* altas a particulares y empresas
TELE RECARGA



PC



ART OF MAGIC 6.990 42.01 € · COMMANDOS 2 6.990 42.01 €

CD's



¿A qué esperas ...
...para tu tienda 24 horas!



Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

INFÓRMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
627 47 02 00
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

Sin canon de entrada.
Zona de exclusividad.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m².
Inversión desde 1 millón ptas.

video_mania@ono.com

Ruego disculpen los errores tipográficos del número anterior.











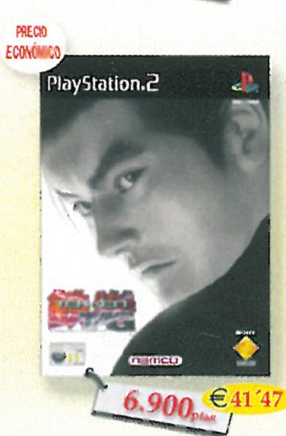


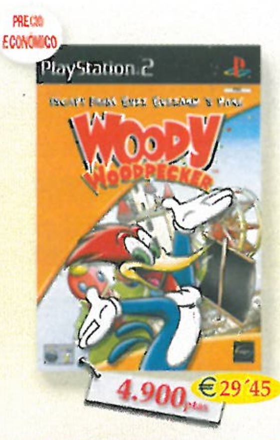






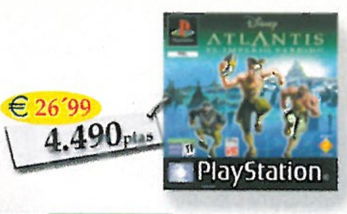


















GAME BOY ADVANCE

-Todos los precios incluyen el I.V.A.
-Ofertas válidas hasta fin de Diciembre 2001 o fin de existencias
-Precios válidos salvo error tipográfico.





TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	c/Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	c/Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA 957525782	CABRA	c/Doña Leonor, 36
CÓRDOBA 957752328	CÓRDOBA	Centro Comercial "El Arcangel", Local 35
GRANADA 958294007	GRANADA	c/Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	c/Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	c/Valladolid, 2
MÁLAGA 952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	c/ Almendros, 22
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda.Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952806792	ESTEPONA	c/El Cid, 13 Bajo
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Pta
GRATIS: Pedidos superiores 25.000 Pta

VENTA A PÚBLICO :
LICANTE
/PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE. TEL. 96.514.32.94.
ARCELONA.
/PARLAMENTO 13 BAJOS 08015 BARCELONA. TEL. 93.426.10.80.
ADALONA.
/BALDOMERO SOLA 53 LOCAL BARCELONA. TEL. 93.399.28.10
UEGOS Y CONSOLAS DE IMPORTACIÓN.
PASEO PUJADAS 27 BAJOS. 08018 BARCELONA. TEL. 93.300.43.57.

DISTRIBUCIÓN:
EPRON CENTER
C/ PINTOR MURILLO 4 LOCAL 3. 03004 ALICANTE
TEL. 96.520.83.73. FAX. 96.520.56.21.

HYPNOSYS WORLD S.L.
C/COMTE BORRELL 20-22 BAJOS. 08015 BARCELONA.
TEL. 93.442.60.65. FAX. 93.441.98.10.



CABLE DIGITAL ÓPTICO
PS2



USB CONTROLLER
PSX/PC COMPATIBLES

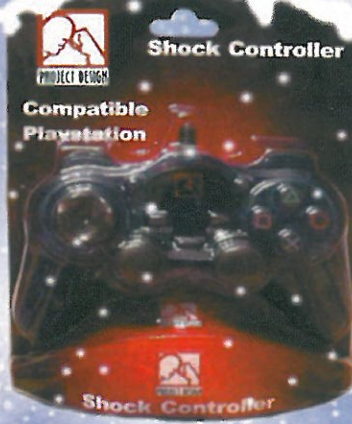
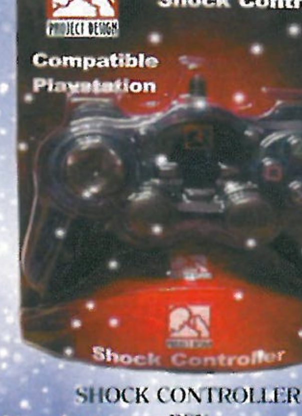


SHOCK CONTROLLER
PS2



CABLE DVD
PS2


VOLANTE MAX TT
PS2

SHOCK CONTROLLER
PSX



CABLE RF ANTENA
PSX



USB SHOCK CONTROLLER
PS2/PC COMPATIBLES

MEMORY CARD 1 MEGA
PSX



CABLE LINK
PS2


MULTI-TAP
PS2



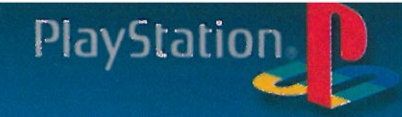

Estas Navidades...
ENTRENA TUS SENTIDOS
M·G·K
PS2
CAMISETA DE REGALO
DEVIL MAY CRY
BURNOUT
007-AGENTE EN FUEGO CRUZADO
HALF LIFE
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
SHADOWMAN 2
CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX
JAK & DAXTER
€ 299,90 49.899 Ptas.
CONSOLA Playstation™2 + Camiseta exclusiva de regalo
MAX PAYNE
KLONOA 2
NBA LIVE 2002
SILENT HILL 2
FIFA 2002
SOUL REAVER 2
SSX TRICKY
TIME CRISIS 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
¡RECICLA! TU COLECCIÓN
PIDE INFORMACIÓN EN TU TIENDA MGK
SINDICATO DEL JUEGO
Lo último en Juegos en Red e Internet sólo en centros especializados MGK
JUGAR ES UN DERECHO


ACCESORIOS DE CALIDAD
AL MEJOR PRECIO
¡Damos la talla!
La nueva línea de accesorios MGKı calidad "XXL" a precios "S" - ¡compruebalo tu mismo!
Memory Card 1 Mega
Tarjeta de memoria 15 bloques (1Mega) para Playstation™
Incluye funda protectora
€7,15 1.190 Ptas.
ref. MGK013
Playmaster Digital
Mando digital para Playstation™
€7,15 1.190 Ptas.
ref. MGK010
Playmaster Double-Shock
Mando analógico/digital
para Playstation™
€14,40 2.396 Ptas.
ref. MGK011
Consola no incluida
Gamecenter Advance
€10,80 1.797 Ptas.
Lupa con luz dobley pad direccional con botones
para GameBoy™ Advance - incluye pilas
ref. MGK014
Deluxe Pouch Advance
Bolsa transporte de neopreno con correa y bolsillo interior
para GameBoy™ Advance
€10,80 1.797 Ptas.
GBA
ref. MGK016
Consola no incluida
PowerPak Advance
Batería recargable con adaptador de corriente
para GameBoy™ Advance
ref. MGK012
€13,20 2.197 Ptas.
Pídelos en tu establecimiento habitual
Gamelink Advance
Cable para conectar hasta 5 GameBoy™ Advance
€9,60 1.597 Ptas.
ref. MGK015
Accesorios
M·G·K
Pedidos e Información: 96 571 80 79
www.mgk.es
Tiendas, Videoclubs, Jugueterias, etc.: 96 571 80 79 / info@mgk.es
Precios P.V.P. recomendado - I.V.A. incluido

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
- envío a domicilio
- $ compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf: 967 50 72 69)

c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Tlf: 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20)

ALICANTE
Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf: 96 666 05 53)

c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf: 96 579 11 97)

BADAJOZ
Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 BADAJOZ (Tlf: 924 55 52 22)

BALEARES
NUEVA APERTURA
c/Cami Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA 07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21)

NUEVA APERTURA
c/Cayetano Soler, 3 - IBIZA 07800 -BALEARES (Tlf: 971 30 33 82) *on line!*

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES 08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01)

NUEVA APERTURA
c/Parellada, 22 (Les Galeries) VILAFRANCA DEL PENEDES -08720 BARCELONA (Tlf: 93 892 33 22)

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU -08800 BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99) *on line!*

c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63)

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf: 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf: 942 26 15 94/ 942 26 98 70) *on line!*

GIRONA
c/Rutila, 43 -17007 -GIRONA (Tlf: 972 41 09 34)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) -18004 GRANADA (Tlf: 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24004 LEÓN (Tlf: 987 25 14 55)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 MADRID (Tlf: 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01)

OURENSE
Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 OURENSE (Tlf: 988 392 350)

SANTA CRUZ DE TENERIFE
NUEVA APERTURA
Avda. Juan Carlos I, Edificio Marte - Local 8 LOS CRISTIANOS (ARONA) - 38650 STA. CRUZ DE TENERIFE (Tlf: 922 75 30 52)

SORIA
c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA (Tlf: 975 23 04 17) *on line!*

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 BILBAO (Tlf: 94 447 87 75)

Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO 48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08)

PlayStation

























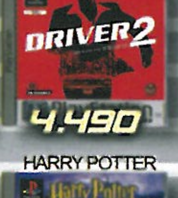




































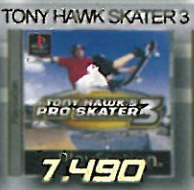














SYPHON FILTER 3 — 6.990
THE ITALIAN JOB — 7.490
TINY TOONS — 5.490
TONY HAWK SKATER 3 — 7.490
VAGRANT STORY — 4.490
WINNIE THE POOH — 4.490

Dreamcast












































SI ESTAS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
www.gameshop.es

SERVICIO DE VENTA POR CORREO
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



estas navidades:


Incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector
CONS.

¡¡nuevo pack!!


+DVD FINAL FANTASY THE SPIRIT WIHTIN
CONS.

¡¡nuevo pack!!


+PACK DVD EL SEXTO DIA, LIMITE VERTICAL Y THE MUMMY RETURNS
CONS.

DUALSHOCK 2 PS2 — CONS.


MEMORY CARD 8Mb — CONS.



MULTITAP PS2 — 7.490


VOLANTE SPEEDSTER2 — 12.490


McLAREN STEERING WHEEL — 11.990
CON FORCE FEEDBACK 15.490


BOLSA SONY PS2 — 4.490

ADAPTADOR RFU PS2 — 3.990

i-LINK CABLE LOGIC3 — 3.990


DVD REMOTE CONTROL (GAMESHOP) — 2.490


DVD REMOTE CONTROL (Pelican) — 4.490

SOUND STATION 2 — 19.990

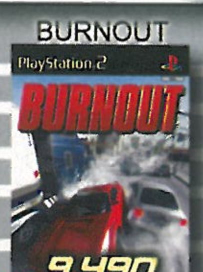
PISTOLA P99K LIGHT BLASTER CON PEDAL — 8.990
PLATA
NEGRO


PISTOLA G-CON2 PS2 — CONS.


DVD REMOTE CONTROL (SONY) — CONS.

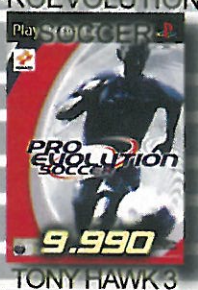
SOPORTE HORIZONTAL VERTICAL — 2.490

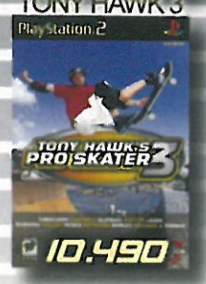
VOLANTE GT FORCE — CON FORCE FEEDBACK 16.990


BURNOUT — 9.490


FIFA 2002 — 10.490


JAK & DAXTER — 9.490
+DVD FINAL FANTASY 10.990


PROEVOLUTION SOCCER — 9.990


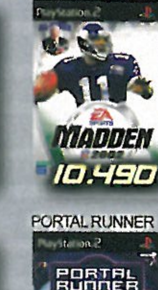
TONY HAWK 3 — 10.490


18 WHEELER — 9.490
AGE OF EMPIRES II — 9.990
AGENT UNDER FIRE — 10.490
AIRBLADE — 9.490
ATLANTIS III — 9.490
BALDUR'S GATE — 9.490

BATMAN VENGEANCE — 6.490
CAPCOM VS SNK 2 — 9.990
CRASH BANDICOOT — 9.490
DRIVEN — 9.490
GIANTS — 9.490
GRAN TURISMO 3 — 9.490

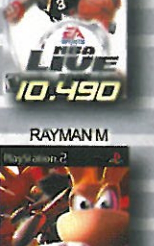
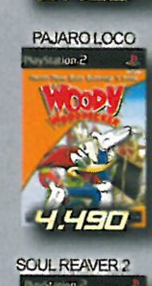




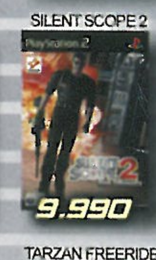
HALF LIFE — 9.490
HIDDEN INVASION — 9.490
KLONOA 2 — 9.490
LOTUS CHALLENGE — 9.490
MADDEN NFL 2002 — 10.490
MUMMY RETURNS — 9.490

NBA LIVE 2002 — 10.490
NHL 2002 — 10.490
NY RACER — 9.490
PAJARO LOCO — 4.490
PORTAL RUNNER — 9.490
PROJECT EDEN — 9.490



RAYMAN M — 9.990
SILENT SCOPE 2 — 9.990
SIMPSONS ROAD RAGE — 9.990
SOUL REAVER 2 — 9.490
SPY HUNTER +CAMISETA O TAZA — 9.490
SSX TRICKY — 10.490





SUNNY GARCIA — CONS.
TARZAN FREERIDE — 9.990
TIME CRISIS 2 +CON PISTOLA G-CON2 (consultar precio) — 9.490
TOP GUN — 9.490
UEFA CHAMP LEAGUE — 10.490
WIPEOUT FUSION — 9.490







DEVIL MAY CRY +CAMISETA DE REGALO — 10.490

GTA III — 10.490

MAX PAYNE — 10.490

SILENT HILL 2 (INCLUYE DVD EXTRAS) — 10.990


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 9.490
+DVD THE MUMMY RETURNS 10.990

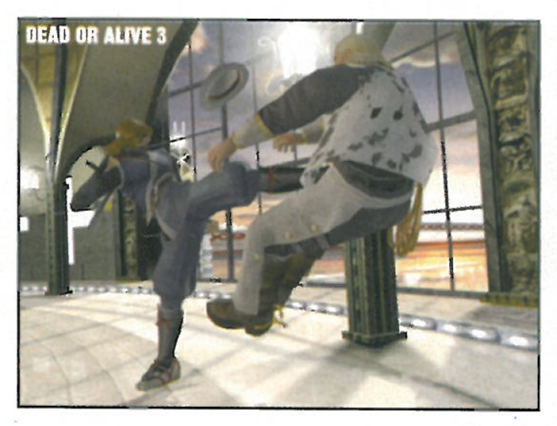

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VIDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

Y el mes que viene...

LOS NUEVOS GUERREROS

Descubre los juegos de lucha en la Nueva Generación

Tekken, Soul Calibur, Virtua Fighter, Dead or Alive... las grandes sagas de la lucha ya preparar sus nuevas y alucinantes entregas, que demostrarán todo el potencial técnico de las nuevas consolas. Te presentamos a los luchadores (y luchadoras) más atractivos, las novedades gráficas, los nuevos estilos de combate...No te lo pierdas.





¡VUELVE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS!

Llegan los nuevos juegos de Star Wars

El Episodio II de La Guerra de las Galaxias está cada vez más cerca, y el mundo de las consolas se prepara para su estreno. Por ello estamos preparando un completísimo repaso a todos los títulos que, en los próximos meses, van a salir para PS2, Xbox, GC y GBA basados en la famosa saga galáctica, junto a las primeras imágenes de la película.

ASÍ ES COLIN MCRAE 3

¡Primeras imágenes!

La espera toca a su fin. Después de mucho tiempo deseando tener noticias sobre la tercera entrega del simulador de rallies más realista de la historia, en Hobby Consolas os vamos a mostrar las primeras pantallas del juego. ¡Ya veréis cómo mola!



¡¡SUPLEMENTO GUÍAS!!

Segunda parte de la guía de Devil May Cry y soluciones para los mejores juegos.

Son tantos los juegazos que salen en esta época que vamos a regalaros otro suplemento con la mejores guías para los títulos más importantes, comenzando, por supuesto, con la segunda y definitiva entrega de la guía de **Devil May Cry**.

Y además...

- VIRTUA TENNIS 2
- HARRY POTTER
- GUN SURVIVOR 2
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3
- WIPEOUT FUSION
- RAYMAN M
- RESIDENT EVIL GAIDEN
- SOUL REAVER 2



Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín,David Alonso, Ricardo Ruiloba.

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 2/2002

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS
Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



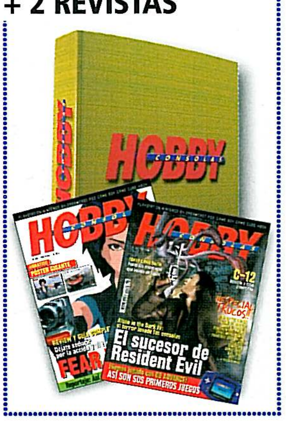
Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64. Un regalo de más de 3.000 pesetas.
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!



Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 3.500 pesetas.
Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



902 15 17 98
(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

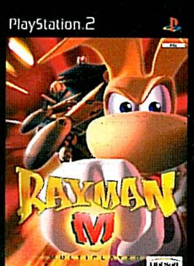
•Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
•De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
•No se aceptan suscripciones fuera de España.
•Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
• Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

NO PONGAS TRAMPAS

A LOS ANIMALES

Mejor, pónselas a tus amigos

PlayStation 2



Harás lo que sea para ganar

Rayman M: Multijugador – Carreras y Lucha – 30 Niveles
8 Personajes – 16 Skins – 11 Armas – Circuitos Interactivos – Niveles Bonus.

www.raymanm.com





PlayStation 2